LEFOU revelados os meio-demônios da Tormenta!

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME

Gazeta do Reinado
Aço mágico contra a Tormenta

Encontros Aleatórios
Lá se vai a roupa da Paladina

Luta de Arena
4 mapas completos

Parceiros
Todo herói pode ter uma ajudazinha

Game Design
Chega de tradição! Misturar é legal!

O Panteão
Bastidores do guia definitivo dos deuses de Arton

Mestre Arsenal
Vilão antigo, ficha nova

A Noiva do Dragão
Mangá de exploração de masmorra

THE LEGEND OF ZELDA

EDITORA escala 15 ANOS

Aventura-solo! Itens mágicos! As criaturas! Um clássico em 8 Bits chegando ao Sistema D20

ISSN 1808-1584
NÚMERO 0012
PREÇO R$ 8,90

REVIEWS: Queen of the Spiders • Red Hand of Doom • Morte em Porto Livre • Races of Eberron • Sharn: City of Towers • Player's Guide to Eberron

GAMES FOR US

OS MELHORES ANIMES

Battousai
records - animeclub
~> ASSOCIE-SE

SOMENTE CARDS ORIGINAIS

CARDGAMES

CONSOLES E ACESSÓRIOS

Yu-Gi-Oh!

MAGIC
The Gathering

Pokémon

RECARGA PARA JOGOS LEVELUP

Brasil
RAGNAROK
ONLINE RPG

GRAND CHASE

VISA Maestro MasterCard REDE SHOP Diners Club International

Enviamos para todo o Brasil via sedex

Rua Albuquerque Lins Nº1160
Loja 08 - Higienópolis - São Paulo - SP
Fone/Fax: 11-3663-6769 - www.gamesforus.com.br

*YuGiOh é marca registrada Konami.Konami e seus logotipos são marcas registradas da Konami Corporation. Todos os direitos reservados.
Distribuidos por The Upper Deck Company, llc. Upper Deck Company, llc. Todos os direitos reservados.
**"MAGIC: THE GATHERING, personagens, nomes e imagens relacionadas e o símbolo MAGIC, logo e imagens relacionadas são marcas registradas de Wizards of the Coast.
Wizards of the Coast é uma marca registrada de Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiaria de Hasbro, Inc. ©2001Wizards".
***Pokémon USA, Inc.- todos os direitos reservados"

Design by Nitrouz - nitrouzz@gmail.com

Dragon Slayer

mantícora

Criação, projeto gráfico, ilustrações, revisão e todo conteúdo da DragonSlayer são elaborados pelo Estúdio Mantícora e sua equipe: Fabio Fugikawa, Gisele Saiz, Gustavo Brauner, JM Trevisan, Marcelo Wendel, Marcelo Cassaro, MEDC e Rogério Saladino.

EDITORA escala
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970
São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE:
Sandro Aloísio
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO:
Cintia Karina dos Reis
REVISÃO:
Maria Nazaré Baracho
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO:
Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA:
Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA:
Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jairo Ivo Fiszbein, Leonardo Batista, Zélia Oliveira, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE PORTO ALEGRE:
Rogério Cucchi,
rogeriocucchi@terra.com.br
Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 - Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 12, ISSN 1808-1584 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

Reinvenção

Desde sua invenção há mais de trinta anos, os jogos de RPG foram reinventados muitas vezes. Nasceram nos moldes dos *wargames* de mesa com miniaturas, com sua infinitude de regras. Certos jogos antigos, como o cultuado *Rolemaster* e o brasileiro *Tagmar*, às vezes traziam livros inteiros quase totalmente compostos por tabelas!

Não poderia ser assim para sempre. Veio o Mundo das Trevas, com seus vampiros galantes e lobisomens selvagens. Uma história rica ganhava mais importância que as regras, representar e interpretar era mais valioso que rolar dados. Agora, a moda eram livros puramente descritivos que citavam poucas ou nenhuma regra. Foi uma mudança agradável, necessária para amadurecer o hobby, mas muitos "veteranos" torceram o nariz.

A grande reinvenção seguinte, vocês já conhecem. A Licença Aberta D20 provou que não é preciso aprender mais um gazilhão de regras para jogar um novo RPG. Também provou que o Sistema D20 não veio "para a todos dominar", como bradavam os resmungões. Autores talentosos mudam suas regras, produzem cenários e jogos totalmente novos. Importados como *True20* e *Mutants & Masterminds* demonstram isso.

Estima-se que 1% da população dos Estados Unidos joga RPG. No Brasil, para sobreviver com um público muitíssimo menor, o hobby também teve que ser reinventado o tempo todo. Regras simples e rápidas para formar novos adeptos. Aventuras, suplementos e até cenários multi-sistema. Livros básicos baratos em formato de revistas, vendidos em bancas. Cenários amarrados a quadrinhos. Adaptações de filmes, séries, desenhos e games. Estética de anime. Novamente, não faltaram queixas e críticas, mesmo quando as novas fórmulas provaram ser bem-sucedidas.

Tudo muda. Sempre. Quem não está preparado para mudar, não está preparado para viver. E todos sabemos que, em jogos de RPG, tudo sempre pode ser mudado.

Equipe DragonSlayer

SUMÁRIO

ENCONTROS ALEATÓRIOS 4
Ai se a Paladina não tivesse rabo, quer dizer, cauda

SIR HOLLAND 10
As armas de uma princesa

GAME DESIGN 12
Alfredo, eu quero mais!

TORMENTA 20
Saiu na chuva é pra se mutagenar

ZELDA 26
Matéria em 8 bits

ARENAS 44
As mais mortais arenas de Dark Sun

REVIEW 6
Duas aventuras e um mundo de aventuras.

CLÁSSICOS 11
A origem dos drows

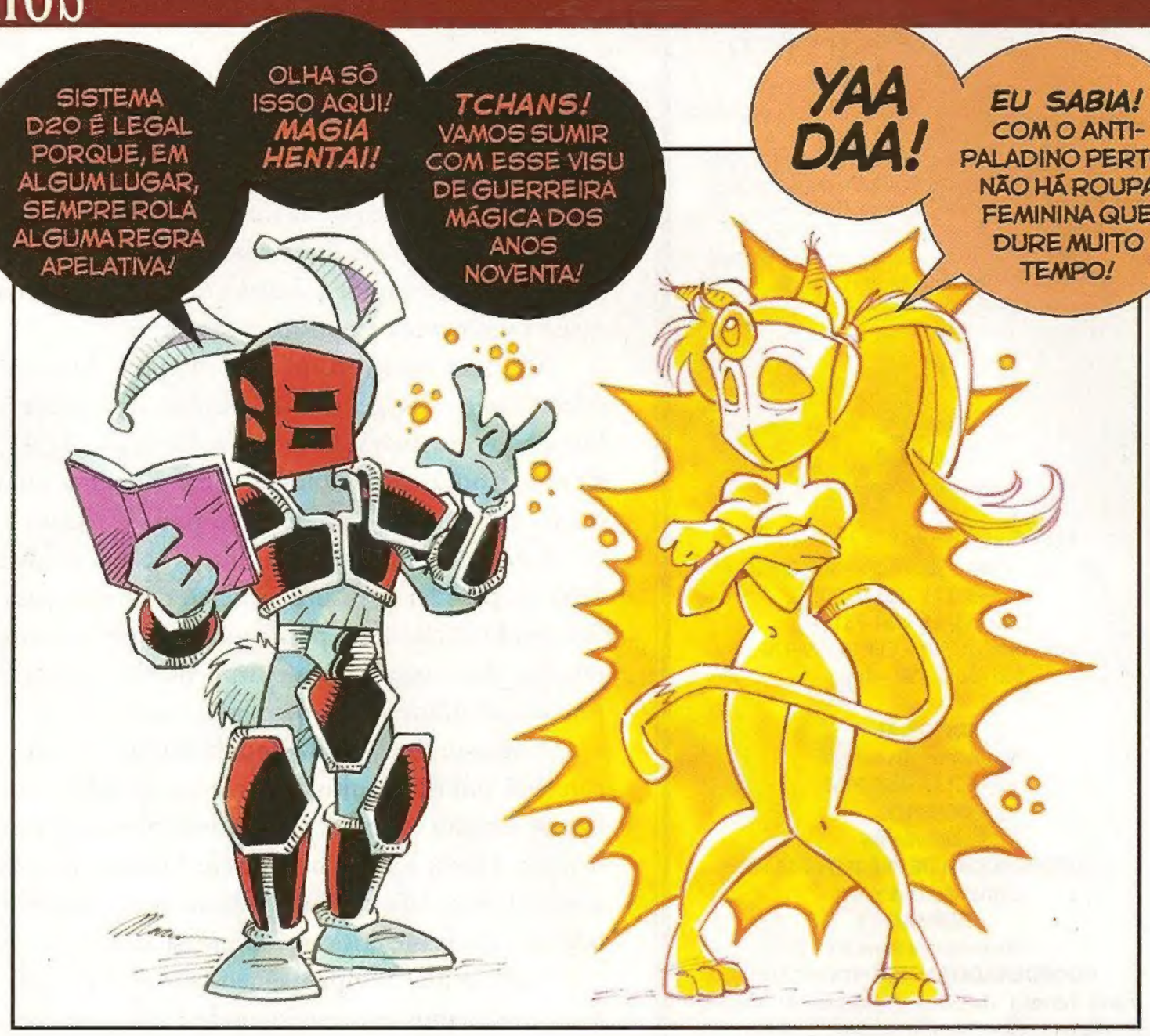
CHEFE DE FASE 16
O mestre e seu arsenal

GAZETA DO REINADO 24
Armas, montarias e guerra. Edição do guerreiro

NOVOS TALENTOS 40
Amigos para siempre

DRAGON'S BRIDE 54
Será que o Koi voltou?

ENCONTROS ALEATÓRIOS



Pessoal que gosta de jogar dado de vinte lados, tudo bom? Aqui fala a Paladina, guerreira mágica kenomimi, defensora do bem, ordem, justiça, e Tóquio. Como sempre, venho cumprir minha *Quest*, minha *Missão* (falhei no teste de Vontade, fazer o quê?) de responder aos pergaminh... digo, cartas e e-mails dos leitores.

— E eu, o infernal Antipaladino, também tenho uma *Missão* (falhei também, tá olhando o quê?). Tenho o dever profano de dar um sacode em leitor que fala bobagem.

— Anti, você só está aqui tentando me ver pelada.

— Nah! Bobagem! Isso eu não faço por dever, eu faço por diversão!

— Sei... podia pelo menos disfarçar um pouco, não? Sabe como é, evitar umas porradas, preservar os dentes...

— Não tenho razão para disfarçar! Eu tenho habilidades de coelho! Tenho bônus em Destreza! Você nunca, nunca vai conseguir me bater!

— Então você tem Destreza +2, é isso? Significa que sua Destreza atual deve ser, mais ou menos quanto... uns 3?

— Bwahahah! Minha habilidade MAIS alta! Sou invencível!

RPG NACIONAL

Olá! Antes de tudo, parabéns pela revista, tá muito legal! Mas não vou me alongar nisso, vou dizer porque venho aqui.

Sou iniciante, jogo há mais ou menos nove meses, mas estou percebendo uma coisa e espero estar errado. Será que o RPG nacional está sendo desvalorizado?

Penso assim porque as editoras brasileiras publicam, o tempo todo, livros compatíveis com o Sistema D20 — e, no caso da DS, matérias para esse sistema. Nada contra o Sistema D20, acho até legal. Mas por que não publicar mais materiais compatíveis com Tagmar, 3D&T e outros sistemas brasileiros? Ou mesmo para 4D&T, que é bem legal também!

O que quero dizer é o seguinte: damos espaço para os sistemas internacionais, e os nacionais estão ficando de lado. Não é pedir para abolir D&D e outros RPGs estrangeiros. Mas por que não publicar três matérias para jogos nacionais e uma para internacional, em vez do contrário?

Não sei se passei bem minha mensagem, e desculpem se falei muita besteira, sou muito iniciante. Bom, é isso que tenho a dizer. Um forte abraço!

Vitor Ferreira, RJ/RJ

Sua dúvida é bastante válida, Vitor. Não é besteira, nem coisa de iniciante. Muitos veteranos têm preocupações como a sua.

Mas não se trata de preferir sistemas nacionais ou estrangeiros. A equipe da DRAGON SLAYER tem mais de uma década de experiência em revistas de RPG, produziu matérias para muitos jogos diferentes. Hoje, todos optamos por trabalhar com o Sistema D20, por uma série de razões:

1) É um sistema de Licença Aberta. Autores e editoras podem fazer jogos D20 livremente. Outros jogos pertencem às suas próprias editoras ou autores, são protegidos por leis de direitos autorais. Para trabalhar com eles, uma empresa precisa de autorização especial.

2) É um sistema de regras compatível com Dungeons & Dragons, o primeiro e mais famoso RPG do mundo.

3) É o sistema de regras atualmente mais jogado no Brasil.

4) Finalmente, embora o Sistema D20 tenha sido inventado em outro país, ele é compatível com muitos jogos e cenários nacionais: Tormenta, Ação!!!, Primeira Aventura, Power Cars, 4D&T, Varna e outros.

— Só faltava essa! Justo nós, que produzimos e publicamos apenas material nacional! Daqui a pouco alguém vai querer me substituir pelo Saci Pererê!

— Demorou! Ele, pelo menos, deve ter Destreza maior que a sua.

4D&T E MECHAS

Olá. Adquiri o Manual 4D&T e gostei do que li. Vai demorar um pouco para desacostumar com o velho 3D&T, mas acredito que a nova forma vai valer a pena. Pena que seja um pouco complicado encontrá-lo nas bancas, pelo menos até agora.

Gostei das regras para mechas, a diferença entre um mecha pilotado e um mecha personagem jogador. Faz mais sentido que um robô seja uma raça, e não uma classe, como aparece em Besm D20 (aquela regra também funciona, mas acho o conceito errado). Uma raça andróide é bem mais simples de usar.

Também gostei da distinção entre veículos e mechas. Levando em conta que poucos conhecem a tradução exata da palavra "mecha", a definição explicada no Manual torna mais fácil a vida daqueles que gostam de jogar com robôs gigantes.

Agora, o que gostei mesmo foram as Escalas de Poder, simples e geniais! A construção e jogabilidade continuam as mesmas, mas dano e outras regras mais exclusivas mudam a partir da escala em que o mecha foi construído. Mais uma vez, isso facilita bastante as coisas, pois quase nada é alterado nas estatísticas dos personagens.

Espero poder ver mais coisas assim nas páginas da DS, como os Power Cars na DS 9. Existe a possibilidade de um suplemento 4D&T exclusivo sobre mechas no futuro?

Mudando de assunto, mas não muito, seria possível apresentarem regras de conversão para que 4D&T possa ser jogado em miniaturas?

Mágico, e-mail

Escreva para a DRAGONSLAYER. A única revista de RPG com Paladinas gatas e Antipaladinos que sabem multiplicar.

DragonSlayer, Estúdio da Mantícora
Rua Augusta, 976, 2º andar
Cerqueira César, SP/SP
CEP: 01304-001
dragonslayer@manticora.com.br

Ainda bem que você aprova as Escalas de Poder e regras para mechas em Defensores de Tóquio 4ª Edição, Mágico. Não sabemos ainda sobre um suplemento próprio para mechas, mas com certeza você deve encontrar matérias sobre o assunto aqui na DS, cedo ou tarde.

— Aham, sabia que eu trouxe comigo do inferno, um robô gigante?

— JURA?! Trouxe mesmo?! Então você não é assim tão imprestável quanto eu pensava! Cadê? Cadê?

— Bem aqui, olha que legal.

— ISSO É UM GARAGE KIT!

DSLAYER É OGL?

Olá, caros servos dos deuses, parabéns pelo excelente trabalho. Tenho aproveitado muitas idéias e por isso surgiram algumas dúvidas, savvy?! Ah, e antes que me esqueça sou Lestah Siannodel, pirata, bardo e swashbuckler...

1) O conteúdo da DRAGONSLAYER é considerado OGL? Se sim, até que ponto?

2) Estou desenvolvendo um sistema de RPG, e gostaria de usar as regras de maestria em armas e magia elemental, apresentadas na revista. É permitido usá-las como documento OGL?

3) É possível fazer assinatura da revista?

4) Onde existe à venda o Manual 4D&T? Não consigo encontrá-lo!

Espero que respondam às perguntas de um humilde pirata como sou, savvy?! Ah, Paladina, que tal um encontro?

Obs: RPGistas dispostos a jogar da Zona Norte de SP, entrem em contato.

Renan Tavares,
necromancer_d@hotmail.com

Uma dica de roleplay para você, Renan: "pirata humilde" é coisa que não existe! Corra para conseguir a DSlayer 9, você vai encontrar ali algumas dicas sobre swashbucklers. Seu e-mail para contatar outros RPGistas está aí. Agora, um encontro entre nós, só mesmo se for encontro aleatório...

1) Como em quase todos os produtos D20 ou OGL, todo o conteúdo referente a regras é Licença Aberta, enquanto todo o conteúdo referente a ambientação (histórias, cenários, personagens...) não é.

2) Sim, você pode usar essas regras em seus próprios jogos, e também modificá-las como bem quiser.

3) A Editora Escala não dispõe, ainda, de um sistema de assinatura para a DS. Se você tiver dificuldade em encontrar a DSlayer em sua banca favorita, tente adquiri-la pelo próprio site da editora. Anote o endereço: www.editoraescala.com.br

4) O Manual 4D&T foi primeiro distribuído apenas em livrarias, ainda não está disponível em bancas. Mas você pode comprar pelo correio, nas lojas que anunciam aqui na DS.

FRACOS E FORTES

Escrevo para solucionar algumas dúvidas, elogiar o rabo da Paladina e tirar onda com as "coelhorelhas" do Antipalada.

1) A classe Shinigami não está muito fraca? Comparando com samurai e swashbuckler...

2) O que estão esperando para fazer as evoluções das classes de Ragnarök? Inspiração?

3) O Ninja das Vilas Ocultas não é apelão demais? Poder soltar magias arcanas e divinas, e ainda ser bom de briga corpo a corpo e a distância?

4) Vocês não vão reabrir a Barraquinha do Orc?

5) Não existe um segredo alquímico para o Alquimista usar alquimia sem o círculo?

6) Vocês podem fazer aventuras para níveis elevados? Fica difícil mestrar uma aventura de 2º nível pra personagens de 15º...

Arthur Marques,
arthur_marques25@yahoo.com.br

1) Pelo contrário. O Shinigami (DS 10) tem bônus de ataque medianos, conjuração a cada dois níveis, níveis de conjurador a cada dois níveis, e tem uma arma mágica pessoal que evolui conforme seu nível.

2) Não. Transpiração.

3) Conforme diz a descrição da classe, o ninja (DS 8) é um aventureiro versátil. Tem realmente habilidades variadas, mas não conhece nem lança tantas magias quanto um conjurador, nem tem bônus de ataque tão bons quanto um guerreiro, bárbaro ou ranger.

4) Nunca tivemos orcs com barraquinhas por aqui. Você deve estar falando de outra revista.

5) Não. Mas existem apenas formas de manifestar o círculo muito mais rapidamente, simulando as habilidades de Fullmetal Alchemist (DS 5).

6) Aventuras para níveis altos em geral ocupam muito espaço, mais do que temos disponível na revista. Mas vamos pensar em algum jeito.

— Shinigami, Alquimista, Ninja da Vila... são todos uns frouxos! Quando houver uma classe básica Antipaladino, essa sim vai ser poderosa!

— Hmm... e qual seria sua habilidade de classe, no 1º nível?

— Pular direto para o 20º nível, é claro!

— Monte Cook ficaria tão orgulhoso...

— Quem?

FALHAS CRÍTICAS

Seu colega clérigo usou magia de *Infligir Ferimentos* contra o vampiro? O anão falhou no teste de Fortitude contra veneno? Seja um herói altruísta e divida seu tesouro com todos nós!

Lá estavam o elfo arqueiro e o troglodita não-arqueiro trancados em um labirinto.
Mestre: Enquanto procuram a saída, vocês encontram uma estátua. Em sua mão, está pendurada uma chave.
Trog: Deve ser daquela porta que não conseguimos abrir. Eu pego!
Mestre: Quando tenta pegar a chave, você recebe uma descarga elétrica.
Elfo: Hmm... então eu apanho uma flecha, disparo contra a chave, ela fica pendurada na flecha, vai terminar encravada na parede, nós pegamos, e vamos embora deste labirinto maldito! Lá vai...
Elfo: Errei.
Elfo: Errei de novo.
Elfo: Errei de novo!
Trog: Chega disso, elfo! Dá uma flecha aí!
Elfo: Aqui está. Mas VOCÊ vai tentar acertar a chave?!
Trog: Que acertar coisa nenhuma! Eu SEGURO a flecha e TIRO a chave da estátua com a PONTA, elfo burro!

Fabio Kobold Milenar, e-mail

"Você fez O QUÊ?!"
— Reação do Mestre, quando o alquimista tenta lançar uma bola-de-fogo contra o arquimago Talude.

Arthur Marques, e-mail

"Eu teria conseguido, se não fossem esses garotos intrometidos e esse cachorro idiota!"
— "Momento Scooby-Doo" de um lorde fantasma, derrotado por um grupo de aventureiros, que incluía um halfling e seu cachorro de montaria.

Roberto Bigwall, Warforged Tunado, SP/SP

"A taverna parece abandonada. Há sinais de luta, e também alguns corpos ali no chão, DEFECANDO."
— Mestre tentando dizer que os corpos testavam DETERIORANDO.

Van, Fórum Jambô

Red Hand of Doom

Uma Horda goblinóide avança contra uma cidade fortificada para dominar o mundo. Achou familiar?

Azarr Kul: hobgoblin cultista meio-dragão. Lembra-se quando um vilão podia ser descrito com menos de três palavras...?

Se você vem esperando pela revelação de certa Flecha de Fogo, destinada a matar certo general Thwor Ironfist, para então acabar com certa Aliança Negra... não precisa esperar mais. Enfim, chegou sua chance de salvar o mundo de uma horda goblinóide. Mas não em Tormenta. Nem em língua portuguesa.

Desde a chegada de *Dungeons & Dragons 3ª Edição* no ano 2000, a Wizards of the Coast vem trazendo numerosas aventuras curtas inéditas (como *A Cidadela Sem Sol* e suas continuações) e algumas aventuras longas clássicas, atualizadas para as novas regras (como *Return to Temple of Elemental Evil* e *Expedition to Castle Ravenloft*). Mas quase nenhuma aventura longa totalmente inédita.

A recente *Red Hand of Doom* vem preencher essa lacuna. Em pesadas e coloridas 126 páginas, cabe aos heróis aventureiros deter o avanço de uma monstruosa Horda da Mão Vermelha, que ameaça devastar e conquistar as terras humanas.

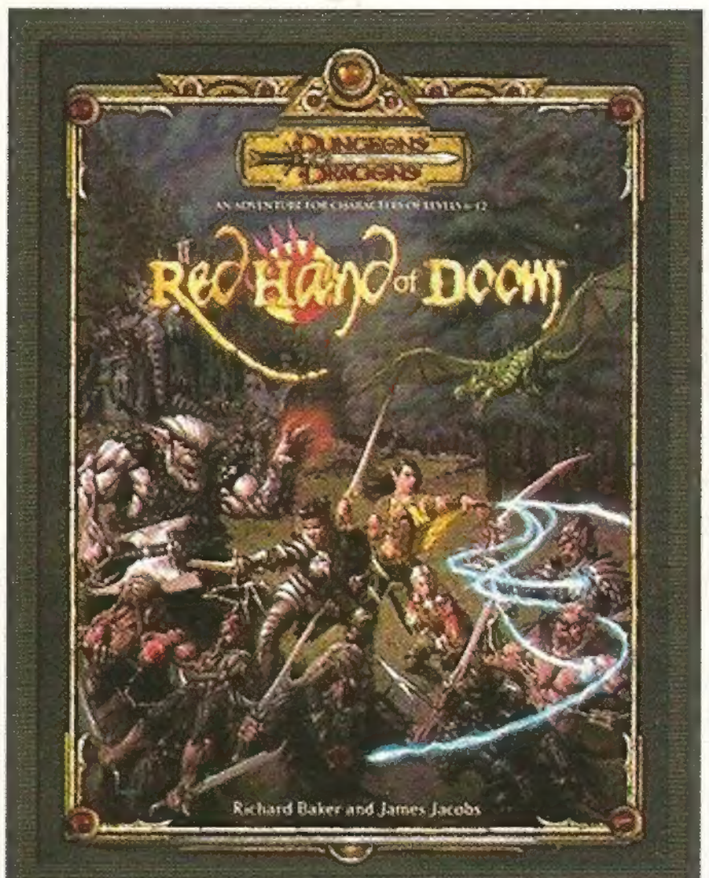
(Impossível avaliar esta aventura sem revelar vários segredos, então nem vale a pena tentar. Se você pretende participar de *Red Hand* como jogador, pare de ler. Se não quiser parar, pelo menos finja estar surpreso diante dos eventos cataclísmicos que virão...)

Nas montanhas que certam o Vale Elsir, milhares de hobgoblins marcham. Unem-se a eles goblins, orcs, ogres, gigantes... Quem é o responsável por reunir as criaturas mais perigosas neste exército imbatível? No comando está Azarr Kul, um hobgoblin meio-dragão, que alega ser filho de Tiamat — o deus dos dragões malignos.

Assim, jogadores que esperam passar o dia todo "detonando goblinóides estúpidos" terão boas surpresas. Generais poderosos, os Wyrmlords, comandam o exército monstruoso. Graças à influência de Tiamat, numerosas criaturas de natureza draconiana fazem parte da Horda. De demônios até mortos-vivos, a Horda reúne aquilo que o multiverso tem de pior.

Tiamat tem cinco cabeças, e *Red Hand* tem cinco capítulos. Tudo começa quando os aventureiros confrontam salteadores da Horda, que ameaçam a pequena cidade de Drellin's Ferry. Uma unidade de goblins e hobgoblins ocupa as ruínas de um castelo próximo, oculto em uma densa floresta. Ao confrontá-los, os aventureiros descobrem pistas sobre as forças de Azarr Kul — não há como salvar Drellin's Ferry, os monstros são numerosos demais! Resta aos heróis atrasar a Horda, garantindo que pelo menos parte da população consiga escapar.

A segunda parte é formada por eventos não-lineares, que o Mestre pode introduzir de muitas maneiras. Entre revelar espiões, conquistar aliados e minar recursos da Horda, tarefas concluídas aqui aumentarão as chances de sucesso (ou sobrevivência) mais adiante. Na Parte 3, encontramos uma missão bem semelhante; evitar que um morto-vivo antigo e poderoso torne-se aliado da Horda.



Red Hand of Doom
Dungeons & Dragons
Wizards of the Coast
128 págs. em cores, capa brochura, inglês, U$ 24,95

Na Parte 4, momentos decisivos! O último foco de resistência humana localiza-se na cidade fortificada de Khalifor... isto é, Brindol. Suas muralhas e tropas podem deter os monstros, desde que os aventureiros sejam bem-sucedidos em negociar com seus regentes e vencer uma série de batalhas-chave.

O vale está salvo por enquanto, mas o comandante da Horda ainda vive. Abrigado em uma fortaleza profana, o derrotado Azarr Kul planeja um ato desesperado: invocar a presença de Tiamat! Os aventureiros vão detê-lo a tempo? Caso não consigam, serão capazes de lidar com o deus-monstro de cinco cabeças?

Você deve estar acostumado a aventuras repletas de adversários estereotipados — orcs, goblins, zumbis... —, enquanto apenas os monstros e vilões mais importantes são especiais, mais criativos. Mas não aqui. Esqueça os encontros aleatórios "típicos", *Red Hand* vai muito além dos livros básicos. Do gigante da floresta (*Monster Manual II*) aos bonedrinkers (*Monster Manual III*), passando pelo ghost brute (um modelo do *Libris Mortis*), as Presas de Tiamat (classe de prestígio do *Draconomicon*) e até adversários com níveis e habilidades extraídas de *Frostburn*, *Complete Arcane*, *Complete Adventurer*, *Complete Divine* e outros.

Não é um trabalho sem erros. Logo na capa, diz que *Red Hand* levará um grupo de personagens do 6º ao 12º nível — mas, no interior, descobrimos que na verdade leva do 5º ao 10º nível.

Não foi desta vez, ainda, que *D&D* ganhou novos vilões memoráveis. Azarr Kul e seus Wyrmlords são vilões sem glamour. Claro, a norma hoje em dia é que ninguém deve ganhar mais destaque que os próprios personagens jogadores.

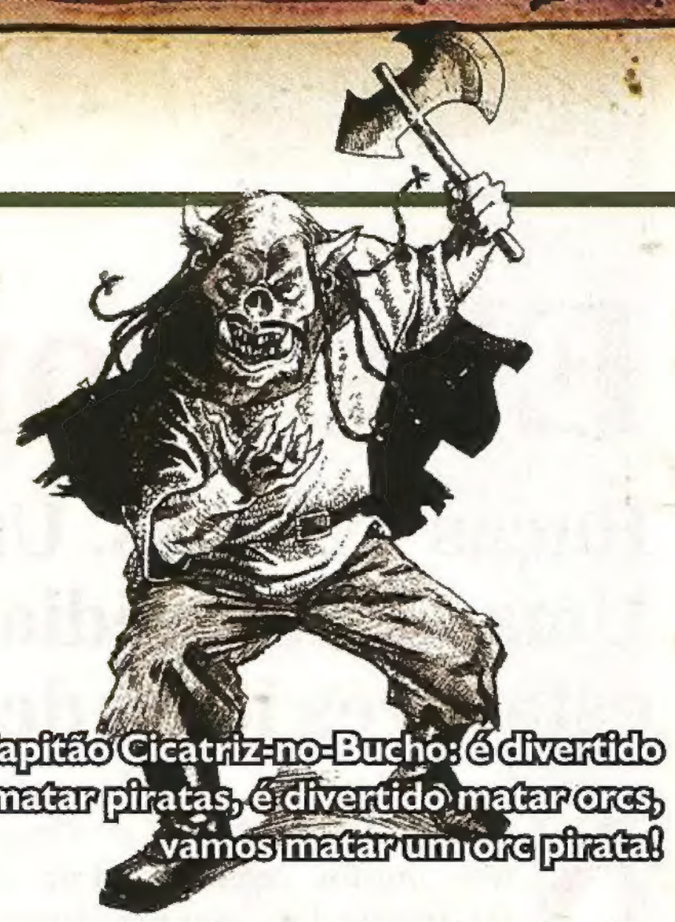
Mesmo assim, o resultado final é ótimo. Para aqueles que preferem uma boa atuação a uma boa matança, existem muitas chances de interpretar, negociando a aliança de regentes ou a rendição de oponentes.

Por seu tratamento luxuoso (em cores e com mapas inclusos) *Red Hand of Doom* tem chances mínimas de ganhar uma versão traduzida. Enquanto isso, o que certo general bugbear andará fazendo...?

Paladino

Morte em Porto Livre

A primeira aventura D20 do mundo chega ao Brasil



Capitão Cicatriz-no-Bucho: é divertido matar piratas, é divertido matar orcs, vamos matar um orc pirata!

Parte desta história, você já conhece. Na virada do milênio, *Advanced Dungeons & Dragons* **mudou para** *Dungeons & Dragons 3ª Edição*, **ou apenas** *D&D*. **Foi uma grande novidade, mas não a única. Seus autores inventaram também a Licença Aberta D20, permitindo a outros autores e editoras produzir títulos compatíveis com D&D, sem precisar pedir autorização ou pagar direitos autorais.**

Hoje, sabemos que o Sistema D20 revolucionou o mercado. Mas, na época, muitos ficaram desconfiados de algum truque. Outros pregavam o apocalipse, a "morte" de todos os outros RPGs.

O fato era, que o Sistema D20 estava liberado. Quem seria o primeiro a tentar?

O nome desse pioneiro audacioso? Chris Pramas. A editora responsável? Green Ronin, hoje famosa por séries como *True20* e *Mutants & Masterminds*. Sua obra? A aventura *Death in Freeport*, primeira de uma trilogia. A data de lançamento? 10 de agosto de 2000. Sim, o mesmo dia em que também chegava às lojas um certo *Player's Handbook 3ª Edição*!

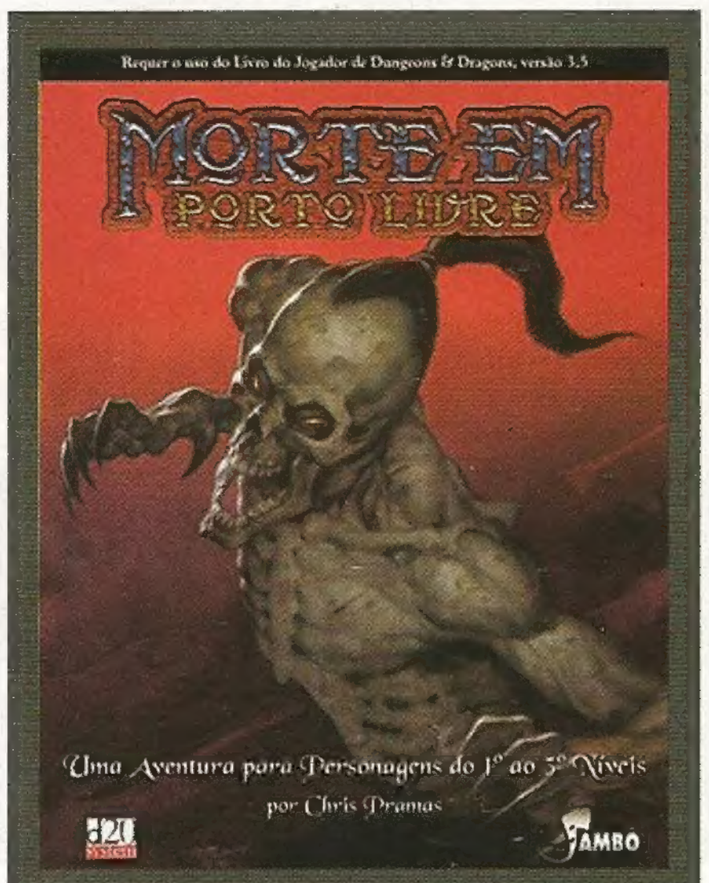
Dizem que "quem não pode ser o melhor, tenta ser o primeiro" — mas o provérbio com certeza não se aplica aqui. *Death in Freeport* foi vencedora dos prêmios ENnie (espécie de "Oscar do RPG") e Origins, como Melhor Aventura de RPG. Sucesso de crítica e também de público, sua grande tiragem esgotou-se em apenas um ano. Desde então, a aventura esteve fora de catálogo nos Estados Unidos.

Agora, quando o primeiro D20 não parecia mais capaz de causar surpresas, os piratas atacam de novo. A Editora Jambô — já responsável pelas linhas *Tormenta D20* e *Reinos de Ferro* — anunciou, no início deste ano, sua parceria com a editora Green Ronin. Seu título de estréia? Você já sabe a resposta.

Morte em Porto Livre mais tarde se completará com *Terror em Porto Livre* e *Loucura em Porto Livre*, formando a (adivinhem) *Trilogia de Porto Livre*. Nesta primeira parte, ficamos conhecendo a história desta curiosa comunidade pirata, e certos segredos ocultos que mais tarde levarão os heróis aventureiros à vitória ou ruína.

"Mas não é coisa antiga?" você pensa. Sim, mas ainda é incrivelmente atual. *Morte em Porto Livre* tem o mesmo aspecto, as mesmas características, das melhores aventuras D20 lançadas anos mais tarde.

Prevendo que haveria muitos novos jogadores (ou jogadores antigos começando campanhas novas), *Morte* é para personagens entre 1° e 3° nível. Sua estrutura é inteligente, própria para níveis baixos: combates moderados, mas muita ação e investigação. É também fácil para o Mestre. Inclui estatísticas de personagens prontos, uma nova raça, itens mágicos, e também material de apoio — bilhetes com pistas, para o Mestre fotocopiar e entregar aos jogadores.



Morte em Porto Livre
Dungeons & Dragons
Editora Jambô
32 págs. P&B, capa brochura, português, R$ XX,00

Mas o que é Porto Livre? Em poucas palavras, uma cidade pirata. A verdade, claro, é muito mais longa e complexa — começa em eras passadas, quando o mundo era governado por homens-serpente. Passa pela chegada de um horror aberrante, indescritível, que dizimou o povo-cobra. Sobre as ruínas de suas terras despedaçadas, no arquipélago Presas da Cobra, um esconderijo pirata transformou-se aos poucos em uma próspera cidade portuária. Porto Livre foi fundada e governada por sábios Lordes do Mar no passado, mas hoje está nas mãos do megalomaníaco Milton, que vem esgotando o tesouro local com a construção de um farol gigantesco.

Morte é uma aventura genérica, própria para qualquer mundo de fantasia. Vários elementos são intencionalmente vagos, ou comuns a muitos cenários. Há um continente, há reinos, mas nenhum nome é citado. Homens-serpente prosperaram no passado, mas hoje estão quase extintos (como também aconteceu em Forgotten Realms, Tormenta e outros). Inserir a história em outro cenário é bastante simples.

As regras são exploradas na medida certa. Quadros oferecem a dificuldade para testes de Obter Informação, portas trazem estatísticas adequadas, tesouros são descritos peça por peça.

Outra qualidade, é que *Morte* não requer todos os livros básicos *D&D* (afinal, apenas o primeiro deles havia sido lançado na época). Se você tem apenas um velho *Livro do Jogador* em algum lugar, já pode aproveitar. O jogo *Primeira Aventura* também pode sediar a história. *4D&T*? Eu não aconselharia, mas quem sabe...?

Em tempo: *Death in Freeport* foi lançada na época do "antigo" *D&D 3.0*, mas a versão traduzida pela Jambô foi atualizada para a atual *edição 3.5*.

Ainda em tempo: a ilustração de capa foi executada por ninguém menos que Brom — de *Dark Sun*.

Hoje, *Morte em Porto Livre* pode parecer comum. Piratas, homens-serpente... Mas lembre-se: é a primeira aventura D20. Parece fantástico que Pramas tenha feito algo tão competente quando ninguém entendia direito como a Licença Aberta funcionava. No início da Era D20, quando o mercado foi inundado de títulos confusos e ruins, *Porto Livre* já mostrava o caminho.

Paladino

Eberron

Raças exóticas. Uma cidade de torres. Uma enciclopédia para heróis. Conheça estas três jóias de um novo mundo

Races of Eberron: quando um construto vivo decide viver a vida, temos um Reforged

No passado, *Dungeons & Dragons* **teve muitos cenários. Hoje eles são apenas dois, mas pesadamente descritos. O lendário, gigantesco, eterno e clássico** *Forgotten Realms*, **amado pelos veteranos. E o novo, estranho, vibrante e inovador** *Eberron*, **que cresce a cada novo título. Três deles, você vai conhecer agora.**

Player's Guide to Eberron, ao contrário de outros guias para jogadores, não oferece novas opções como talentos e classes de prestígio. Na verdade, funciona como uma "enciclopédia", trazendo informações sobre diversos aspectos do cenário para ambientar jogadores. Suas primeiras páginas oferecem alguns arquétipos para personagens locais, sem qualquer mecânica de jogo, mas excelentes para transformar um herói "genérico" em um aventureiro de Eberron.

A seguir, o que temos são "verbetes" sobre os aspectos mais importantes deste mundo, fatos que até mesmo um aventureiro novato deve saber. É um formato extremamente prático, eu garanto: este Mestre que vos escreve, foi salvo muitas vezes de responder a mesma pergunta aos jogadores. Cada tópico traz, inclusive, tabelas com a Classe de Dificuldade para testes de Conhecimento ligados ao tema — oferecendo informações diferentes conforme a perícia de cada personagem.

Embora seja quase inteiramente descritivo, PGtE oferece alguns talentos e classes de prestígio misturados entre os tópicos, além de organizações às quais os aventureiros podem se aliar ou opor. Mas nem tudo é perfeito.

"Se existe em D&D, existe em algum lugar Eberron". Devido a este fato, o *Guia* inclui colunas laterais que explicam como incluir raças e classes de quaisquer outros títulos da Wizards — levando muitos jogadores a odiar o livro. O próprio autor Keith Baker sempre afirmou que em Eberron não existem sub-raças (elfos do mar, elfos do deserto...).

Player's Guide to Eberron é muito útil para jogadores e Mestres. Claro, suas colunas laterais podem trazer coisas estranhas (como samurais em um mundo sem culturas asiáticas). Mas, no fim, vale o bom-senso de cada Mestre: não gosta de meio-gigantes em sua campanha? Ignore a coluna lateral na página 131, e aproveite tudo o mais!

Races of Eberron tem uma proposta mais ousada. Oferece suporte para as quatro novas raças do cenário, permitindo que também sejam usadas em outros mundos. Infelizmente, fracassa em ambas as tarefas.

São eles. Os bestiais shifters, que descendem de licantropos; os warforgeds, golens vivos construídos para lutar na Última Guerra; os reclusos kalashtars, que partilham seus corpos com espíritos exilados do Plano dos Sonhos; e os changelings, resultantes do cruzamento entre humanos e doppelgangers. Cada raça tem seu próprio capítulo, seguindo os moldes dos demais produtos da série Races of.

Estes capítulos principais trazem novidades, como preocupações comuns, objetivos pessoais... o tipo de coisa que ajuda a construir personagens sólidos. Mas, em sua tentativa de ser completo e auto-contido, *Races of Eberron* é também recorrente: não apenas tem informações repetidas, mas um bocado de talentos raciais já vistos no livro básico *Eberron Campaign Setting*.

Claro, o objetivo foi oferecer um livro completo, para aqueles que pretendem usar as raças de Eberron em seu próprio mundo de campanha. Então, para eles, *Races of Eberron* é mais proveitoso? Novamente, não.

Porque o capítulo 5 fala sobre as raças clássicas de D&D — anões, elfos etc — e suas modificações em Eberron. Não são mudanças sutis: neste mundo, os halflings cavalgam dinossauros, anões controlam a economia e assim por diante. Bem interessante para quem pretende construir um personagem de uma raça clássica bem ajustado a Eberron, mas inútil para quem já utiliza outro cenário com anões, elfos e meio-elfos normais.

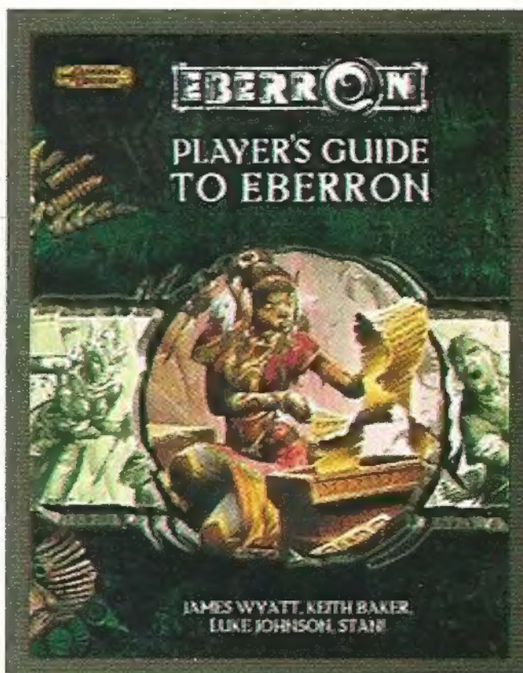
Sharn: City of Towers trata de uma das cidades mais estranhas e divertidas em D&D. São oito capítulos com informações, tabelas e idéias para aventuras.

Esta metrópole colorida oferece tudo. Quer pegar um bote voador para alcançar os pavimentos mais altos da cidade? Jantar em uma churrascaria onde a carne é assada sobre lava vulcânica? Ou contratar uma acompanhante de luxo para seu halfling ladino? Tudo isso tem um preço em tabelas que ajudam o Mestre.

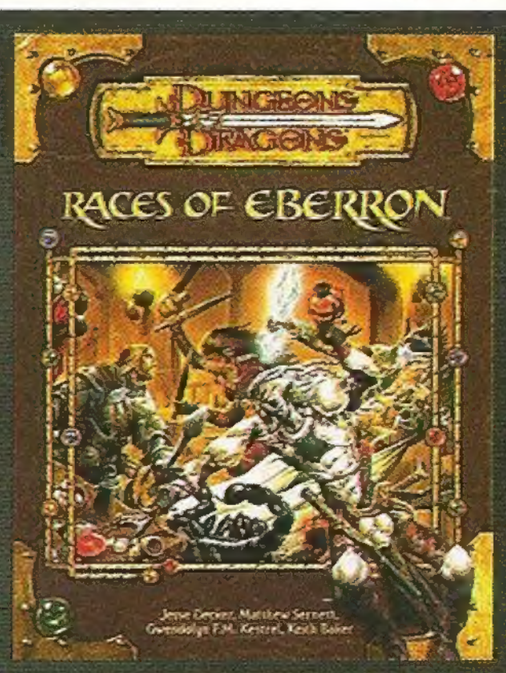
O livro acaba com uma seleção de monstros adequados para aventuras urbanas, e um capítulo sobre campanhas em Sharn, com sugestões sobre como introduzir NPCs e lidar com a evolução de personagens. O destaque aqui é uma tabela de ganchos de aventuras, onde cada idéia é introduzida com a descoberta de um cadáver!

Sharn: CoT, assim como *Player's Guide to Eberron*, é mais para interessados em lugares espantosos, situações climáticas e ganchos de aventuras, e menos em mecânicas ou regras (o livro inclui até um áudio CD com trilhas instrumentais). Sharn é uma cidade engenhosa e única, o que talvez dificulte sua adaptação para outros cenários. Mas, para Mestres de Eberron, é indispensável.

Rocha



Player's Guide to Eberron
Dungeons & Dragons
Wizards of the Coast
160 pág. Cores, capa dura, inglês, U$ 29,95



Races of Eberron
Dungeons & Dragons
Wizards of the Coast
192 pág. Cores, capa dura, inglês, U$ 29.95

Sharn: City of Towers
Dungeons & Dragons
Wizards of the Coast
192 pág. Cores, capa dura, inglês, U$ 29.95

manticora

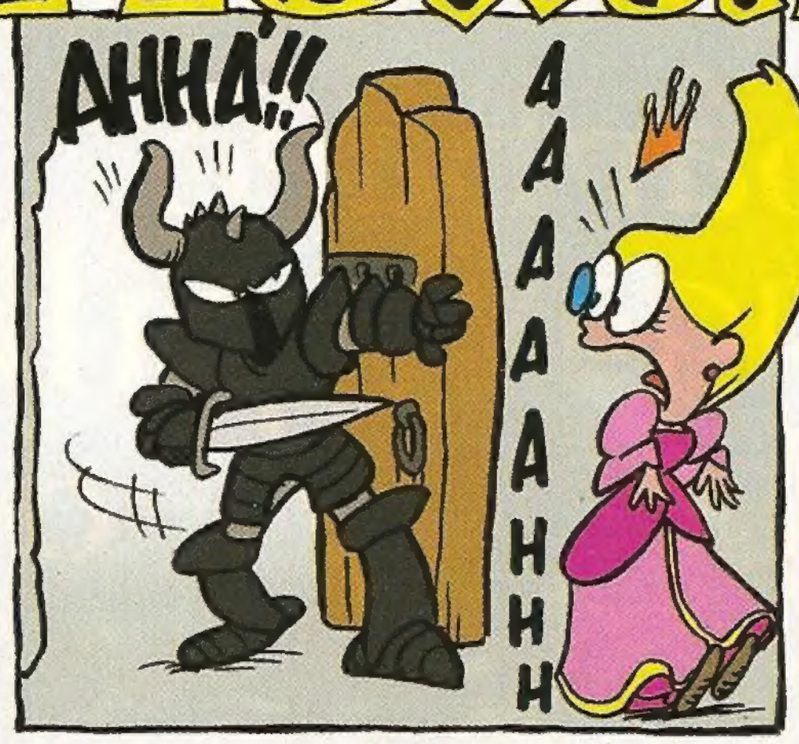
Ghurlag era um simples bárbaro que esmagava, pilhava e destruía.

Até conhecer a Dragon Slayer online...

saiba porque a vida de Ghurlag mudou, acesse:

www.dragonslayer.com.br

Sir Holland



Fim

Queen of the Spiders

O primeiro encontro com os elfos negros que todos adoram odiar

Eclavdra, clériga drow épica; uma vilã tão clássica merecia uma ilustração melhorzinha...

Em sua edição 116, em novembro de 2004, a revista *Dungeon Magazine* — uma das publicações oficiais de *Dungeons & Dragons* nos Estados Unidos — realizou uma pesquisa entre seus autores para descobrir quais as melhores aventuras de D&D em todos os tempos. Entre os consultados estavam celebridades como Monte Cook, considerado a atual grande estrela do Sistema D20 (e que, conforme rumores, estaria agendado como convidado do Encontro Internacional de RPG este ano); Ed Greenwood, criador de *Forgotten Realms*; e Keith Baker, autor de *Eberron*, entre outros.

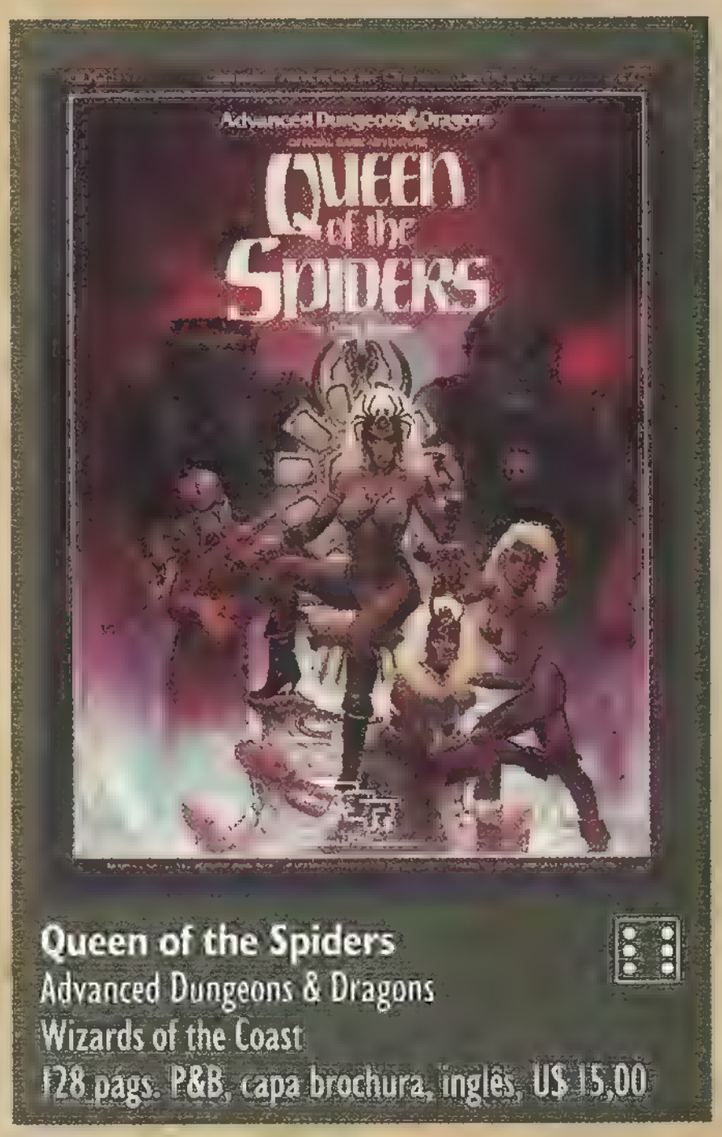
A lista completa de aventuras selecionadas incluía desde antiguidades como *Temple of Elemental Evil*, até pérolas mais recentes como *Forja da Fúria*. Por incrível que pareça, a revolucionária primeira edição de *Ravenloft* (que você já conheceu aqui na DRAGONSLAYER) ficou em segundo lugar.

A primeira posição foi conquistada pelo último supermódulo de *Advanced Dungeons & Dragons 1ª Edição*, uma compilação de sete aventuras em uma única grande saga. Ali, pela primeira vez, os personagens jogadores confrontaram os drow — a raça maligna mais famosa de D&D —, além de conhecer outros elementos que mais tarde se tornariam clássicos.

Tudo começou em 1978, com uma trilogia de aventuras sobre monstros (e nomes) gigantescos: *Steading of the Hill Giant Chief* ("Resistência do Chefe Gigante da Colina"), *Glacial Rift of the Frost Giant Jarl* ("Fissura Glacial do Senhor Gigante de Gelo") e *Hall of the Fire Giant King* ("Salão do Rei Gigante de Fogo"). Mais tarde combinadas em um único módulo chamado *Against the Giants* ("Contra os Gigantes"), a história trazia o desafio de lidar com uma invasão destas criaturas. No final, descobre-se que o conflito havia sido provocado pela manipulação da drow Eclavdra, clériga de Lolth, uma maligna deusa das aranhas. A vilã traiçoeira oferecia aos heróis uma visão fugaz de sua pele de ébano, antes de desaparecer sob a proteção de uma muralha de tentáculos. Esta foi a majestosa estréia dos elfos negros em D&D.

Agora em perseguição à vilã Eclavdra, os personagens jogadores teriam duas novas aventuras pela frente: *Descent into the Depths of the Earth* ("Descida às Profundezas da Terra") e *Hidden Shrine of the Kuo-Toa* ("A Capela Oculta dos Kuo-Toa"). Desafiando hordas de trogloditas e homens-peixe, os participantes destas aventuras estariam pisando pela primeira vez no Underdark, mais tarde estabelecido como o vasto reino cavernoso de *Forgotten Realms*.

A jornada ainda não terminava ali. O destino estava na aventura seguinte, *Vault of the Drow* ("Catacumba dos Drow"), onde os aventureiros são apresentados à metrópole subterrânea de Erelhei-Cinlu. Neste lugar maldito, devoradores de mentes circulam pelas ruas lado a lado com elfos negros, vampiros, ghouls e ghasts. Ficamos conhecendo a sofisticada e depravada sociedade drow, com suas disputas entre a nobreza, e uma quantidade de intriga que raras aventuras de D&D haviam oferecido antes.



Queen of the Spiders
Advanced Dungeons & Dragons
Wizards of the Coast
128 pags. P&B, capa brochura, inglês, US$ 15,00

E chegamos ao grande final. Partindo de Erelhei-Cinlu, em *Queen of the Demonweb Pits* ("Rainha dos Fossos de Teia Demoníaca"), os heróis rumam para uma perigosa jornada através do próprio Abismo, para confrontar ninguém menos que Lolth, a Deusa das Aranhas. Este reino de teias e pesadelos, repleto de mapas estranhos e encontros bizarros, ofereceu uma das primeiras jornadas planares para jogadores — antes, os outros Planos não eram considerados "lugares de jogo".

Assim, em 1986, as sete aventuras foram compiladas em 128 páginas sob o título *Queen of the Spiders* ("Rainha das Aranhas").

Algumas pontas soltas foram amarradas; antes, a ameaça drow era discreta — a elfa negra Eclavdra só aparecia no final da última parte da trilogia dos gigantes. Agora, a aventura inteira começa na cidade de Istivin, parcialmente encravada em uma imensa semi-esfera de energia negra: este é o primeiro sinal de que Lolth planeja arrastar o mundo até as profundezas de sua Teia Demoníaca!

Queen of the Spiders trazia momentos impagáveis, sem lógica, que só poderiam acontecer mesmo em aventuras antigas. No templo secreto kuo-toa, ao tocar a estátua do deus-peixe Bliddoolpoolp e dizer seu nome sem errar (façanha nem um pouco fácil), você seria teletransportado para a morte certa em seu reino submarino. E em uma câmara aparentemente sem importância no Underdark, repousava um lich com 20 Dados de Vida, chamado Asberdies, sem *nenhuma* ligação com a trama. Sim senhor, naqueles tempos as coisas eram muito loucas...

Embora seja ligada ao arqueológico *AD&D 1ª Edição*, os ecos cavernosos desta história persistem até os dias de hoje. Elementos como os drow, o Underdark e a própria deusa Lolth, nunca deixariam de fazer parte da mitologia de D&D.

Igualmente impressionante é Eclavdra, que se tornaria uma grande vilã no cenário de *Greyhawk*. Você vai encontrá-la em seu lugar de direito, 24 anos depois, como uma NPC no *Livro dos Níveis Épicos*. Exceto pelo próprio Drizzt "duas espadas" Do'Urden, não há personagem drow mais famoso que ela.

Talvez muitos fãs rejeitem *Queen of the Spiders* como a melhor aventura de D&D em todos os tempos, conforme a revista *Dungeon* decreta. Mas é indiscutível que esta saga trouxe alguns dos momentos mais marcantes na história do jogo — a introdução de sua raça maligna mais icônica, a primeira descida às profundezas do Underdark, e o confronto final com a Rainha das Aranhas.

Tudo isso por quinze dólares! Bons tempos, bons tempos...

Paladino

Somar ou TIRAR?

**Navios voadores.
Ferrovias elementais.
Magia na vida diária.
Eberron trouxe tudo
isso primeiro.**

Há alguns meses tivemos, aqui na DragonSlayer, uma coluna de Marcelo Cassaro intitulada "Colcha de Retalhos". O autor falava sobre como elementos díspares e estranhos entre si podem construir uma boa história ou ambiente, citando como exemplo disso os cenários de *Tormenta* e *Eberron* — este último, a mais recente "menina dos olhos" da gigante Wizards of the Coast.

Agora, um tema parecido, e relacionado. Vamos *acrescentar* elementos à sua campanha, cenário ou outra obra qualquer. Acrescentar, nunca limitar.

Sorvete com Feijão

Quando começamos a criar nossas próprias histórias (seja em RPG, seja escrevendo, ou mesmo em brincadeiras na infância), muitas vezes temos uma grande vontade de incluir *tudo* o que gostamos. É normal.

Você assistiu *Star Wars*, leu *Holy Avenger* e gosta de James Bond. Então inventa uma elfa agente secreta Jedi que veste fitinhas e usa um sabre de luz. Isso, claro, resulta em uma grande "salada" de elementos esdrúxulos. Afinal, quanto mais coisas "legais" você incluir em seu personagem, mais "legal" ele vai ficar, certo?

Talvez. Mas você, cedo ou tarde, pode começar a achar que talvez nem tudo "combine". Agentes secretos são legais, elfas bonitas são legais, Jedis nem se fala... mas uma agente secreta elfa Jedi, nem tanto assim. Sorvete é bom. Feijão também. Mas isso não significa que você queira comer os dois misturados!

Começa então, muitas vezes, a fase da "limitação". É quando estamos um pouco mais maduros (seja porque crescemos, seja porque estamos mais experientes como criadores) e procuramos nos "fixar" em um ou mais gêneros. Vem daí, por exemplo, o amor pela fantasia medieval tradicional, com cavaleiros, magos e castelos — ou pelas histórias de terror "puras", com seus elementos psicológicos e personagens perturbados. Nessa fase, ficamos resistentes a quase qualquer variação, quase qualquer "mistura". Robôs gigantes em fantasia medieval? Nem pensar! Personagens engraçados em uma história de horror? Sai pra lá!

Isso é uma forma de amadurecimento, verdade. Mas não é, de forma nenhuma, o "topo" do amadurecimento de um contador de histórias ou RPGista. Por mais que algumas pessoas pensem o contrário.

Porque, após um tempo de fantasia clássica ou horror implacável, você terá curiosidade — e vontade — de provar sorvete com feijão.

A Receita Certa

Sejamos bem francos e diretos: não adianta nada tentar inventar uma história ou cenário 100% tradicionais, em gênero algum. Porque isso tudo *já foi* feito. E muitas vezes já se tornou clichê.

Todo mundo conhece o final da história tradicional e pura de fantasia medieval: o cavaleiro mata o dragão e casa com a princesa. Todo mundo sabe que, no final da história tradicional de super-heróis, o vilão perde e vai para a cadeia. Mesmo que você não queira inovar, mesmo que não tenha ambições editoriais — está apenas inventando uma aventura de RPG para rolar com os amigos na tarde de sábado —, vai descobrir que os clichês muitas vezes já estão velhos e cansados *demais* para funcionar. Vai ver, também, que eles são muito *restritivos*. Se você decidir que o dragão na verdade é um antigo herói amaldiçoado, e que o cavaleiro vai salvá-lo em vez de matá-lo, já estará subvertendo a fantasia tradicional. *Qualquer coisa* diferente do clichê é "mistura", é "salada".

Então, quando você amadurece um pouco além da fase "tradicionalista" ou "purista", começa a procurar *diversão*.

Talvez uma elfa agente secreta Jedi seja uma mistura um pouco indigesta — mas quem sabe, uma elfa agente secreta maga? Ela presta serviços para a coroa de um grande reino, usando beleza e encantamentos para seduzir e enganar espiões de outros países. Voilà! Uma personagem que pode ser interessante, baseado em elementos de fontes diferentes, mas sem ser *trash* demais.

A diferença entre o início — quando você apenas jogava tudo que parecia legal em um só lugar — e esta nova fase, é basicamente um pouco de esforço e imaginação. Em vez de empilhar elementos uns sobre os outros, sem modificar nada, você acrescenta e *também* modifica os elementos, para que se encaixem de maneira mais condizente. Você encontra maneiras de combinar sorvete com feijão, e fica uma delícia!

Mania de Limitar

Existe uma vertente dentro do RPG (tanto entre jogadores quanto autores) que ataca essa diversidade. Defende cenários, histórias e personagens tradicionais, dentro de moldes pré-determinados. Por alguma razão, os "cruzados" do tradicionalismo acham que é necessário manter-se preso ao que já foi feito antes, fiel ao caminho já está trilhado, mapeado e descrito. Qualquer coisa nova, diferente ou inovadora é logo taxada como "bizarrice".

Por outro lado, sempre existe a necessidade de tornar um cenário, personagem ou campanha, algo "único". Existe a necessidade de um *diferencial*. E aí muitos incorrem em outro erro: tornam-se diferentes porque *limitam*, porque *retiram* opções em vez de acrescentá-las.

Quase todo mundo já ouviu dizer que tal cenário é "como *Forgotten Realms*, mas sem magia"; ou "como *Dragonlance*, mas sem deuses e clérigos". Isso pode ser interessante por algum tempo, para "variar". Mas é fácil ver que nenhuma ambientação assim vai durar muito tempo — na mesa de jogo ou nas prateleiras. A razão é simples: como ficam, então, os fãs de magia/deuses/clérigos/etc...?

Diferenciando sua criação através da *limitação* de opções, você estará afastando parte do público. Seja um autor iniciante ou Mestre de RPG, seu objetivo é agradar os seus leitores/jogadores. Atraí-los. Proporcionar uma aventura divertida. Então, por que então banir um elemento ou opção popular?

Durante o grande concurso que a editora Wizards of the Coast realizou para escolher seu novo cenário de campanha, alguns anos atrás (o vencedor, como muita gente sabe, foi *Eberron*), muitos autores/competidores incorreram nesse erro — o que levou a editora a publicar um comunicado na Internet. Muita gente descrevia seu cenário como "*Forgotten Realms* sem os NPCs apelões". A editora respondeu, que ninguém quer ver uma simples cópia de *FR* Principalmente uma que *remova* um elemento popular e carismático do cenário!

Caso você *precise* retirar um certo elemento de sua campanha/história/cenário, tenha certeza de substituí-lo por outro ou outros, tão ou mais interessantes. Em *Tormenta* não existem gnomos como raça nativa, mas há goblins engenhoqueiros. Nos *Reinos de Ferro*, itens mágicos são limitados (mais raros e caros), mas a existência de itens *mekânicos* (que misturam magia e tecnologia) compensa isso, mantendo o interesse dos fãs de quinquilharias encantadas.

Talvez, no grande mercado de RPG dos Estados Unidos, exista espaço para produtos cujo único grande diferencial seja a *ausência* de certo elemento. Mas aqui, no Brasil, é melhor *não* afastar boa parte de seu público em potencial.

Mais, Sempre Mais

Minha opinião pessoal: autores e Mestre deveriam sair dessa "adolescência criativa", tentando a todo custo afirmar suas histórias como sérias e tradicionais, e abraçar a diversão e diversidade. Afinal, diversão é a finalidade do RPG. Nosso querido hobby tem suas raízes em simples brincadeiras de faz-de-conta. Então, nada mais natural que o amadurecimento das nossas criações nos leve de volta a elementos que consideramos infantis!

Antes de decidir que seu cenário terá espaço apenas para cavaleiros e magos, pense em como seria se também houvesse um robô gigante. Os combates seriam mais divertidos e perigosos? Haveria uma classe de prestígio para seus pilotos? Haveria itens mágicos próprios para ele? E o mais importante: *seu público gostaria?*

Então, na próxima vez que alguém pedir para jogar com uma elfa agente secreta Jedi, pense duas vezes antes de negar.

Leonel Caldela

Bastidores do guia definitivo sobre os deuses de TORMENTA

O Terceiro revelado, Valkaria liberta, Tilliann desvendado e Vitória atualizada: deuses e semideusa que não ofuscam os verdadeiros astros

O que é O PANTEÃO?

Ao desenvolver um cenário de RPG, os autores precisam lidar com um problema já bem conhecido por criadores de jogos experientes. Neste jogo, os jogadores são os astros. São os personagens principais, os protagonistas, os heróis.

No entanto, eles *não* são as pessoas mais famosas ou poderosas no mundo. *Existem* guerreiros mais fortes, *existem* magos mais experientes, *existem* ladinos mais astutos. Existem *lendas*. E personagens jogadores não são lendas. Pelo menos, ainda não.

O autor precisa desenvolver esses personagens não-jogadores. Mas como fazê-lo, sem que eles acabem eclipsando os próprios aventureiros? Como povoar um mundo com antigos heróis e vilões — afinal, os personagens jogadores não são os *primeiros* heróis a pisar ali —, mas evitando que sejam protagonistas? Como reservar o papel principal a pessoas que nem sabemos quem são?

Não é fácil. Logo no início de *Tormenta*, descobrimos que o Paladino de Arton atraía terrível antipatia. Seja porque era quase impossível matá-lo, seja porque era um herói superior a *qualquer* personagem jogador. Os fãs odiavam o Paladino! A saída foi transformá-lo em vilão e então matá-lo, na HQ *Holy Avenger*.

(E não pensem que um certo arquimago épico, em certos Reinos Esquecidos, não teve exatamente os mesmos problemas! Não foi sem motivo que acabou indo parar no inferno...)

O mesmo vale para vilões. De que adianta construir um vilão extremamente complexo, astuto, poderoso, rico em histórico e motivações... quando seu destino é ser esmigalhado pelos jogadores? Sim, esse é seu destino: os jogadores ficam terrivelmente irritados com vilões que nunca podem ser vencidos. Perguntem a Mestre Arsenal. Perguntem a certos Lordes Negros de certa Dimensão das Brumas.

Com o tempo, aprendemos a lição. Em *A Libertação de Valkaria*, o roteiro original dizia que o sumo-sacerdote Heend Kalamar seria o responsável por sua liberação, cabendo aos jogadores apenas protegê-lo ao longo do caminho. Claro, pensamos melhor e mudamos de idéia: Kalamar agora seria opcional, e os próprios jogadores — agora conhecidos como os Libertadores — salvariam Valkaria. E assim o fizeram. Os jogadores são protagonistas da aventura, como deve ser.

Os dias de Arsenal também estão contados. Está em andamento a aventura *Contra Arsenal*, quando o maior vilão de Arton finalmente executa seu plano-mestre, e cabe aos jogadores detê-lo.

Assim, é sempre um desafio inventar NPCs (*NonPlayer Characters*, Personagens Não-Jogadores) para povoar um cenário. Existem duas saídas simples, ambas com seus problemas: construí-los apenas em níveis altíssimos, para que tenham mais durabilidade; ou simplesmente não fazê-los, dando pouco ou nenhum destaque aos PdMs. Produtos mais recentes — especialmente *Eberron* — seguem essa abordagem, oferecendo muitas raças, classes e opções para jogadores, mas poucos personagens de destaque.

Em *Tormenta*, no entanto, descobrimos uma terceira opção. NPCs poderosos sim, invencíveis sim. Mas que não atuam em pessoa, não interferem diretamente com os problemas do mundo. Eles agem através de representantes. Agem através de servos, aventureiros, heróis. E em troca desse serviço, oferecem poderes mágicos a esses heróis.

São os deuses de Arton. O Panteão.

Por mais que Arsenal, Katabrok e Niele sejam lembrados como ícones de Arton, seus vinte deuses são os personagens mais carismáticos no cenário. São ricos em motivações, complexos em contradições. Lutam entre si. Cometem erros. São *humanos*, enfim. E praticamente todo jogador se identifica com pelo menos um deles.

Esta talvez seja a melhor parte: você se identifica com eles, você recebe poderes deles, mas não precisa ser *exatamente* como eles. Dentro de certas restrições, você ainda pode ser como quiser! Os deuses de Arton não intimidam heróis novatos, eles os *completam*.

Quando decidimos construir o Panteão, optamos pelo número vinte e começamos a garimpar deuses já existentes em materiais publicados na antiga *Dragão Brasil*. Alguns já haviam sido plenamente descritos. Outros, apenas mencionados casualmente aqui e ali ("que Nimb role bons dados para você!"). Então examinamos quais portfolios ainda não tinham deuses, e os inventamos.

Uma curiosidade em nossos deuses está em suas Obrigações e Restrições, uma regra existente no antigo *AD&D* e abolida na atual 3ª Edição. Tentamos inventar Obrigações e Restrições que não tivessem ligação com regras, porque a primeira edição de *O Panteão* (um livreto que acompanhou uma antiga *Dragão Brasil* como brinde) era multi-sistema.

Assim, em vez de decretar que clérigos de Tanna-Toh devessem possuir tendência Leal (o que seria perfeitamente lógico em regras D20), encontramos uma característica de um comportamento leal e levamos ao extremo: clérigos de Tanna-Toh *nunca* mentem.

Tivemos que recorrer a esses artifícios muitas e muitas vezes quando *Tormenta* era um cenário multi-sistema. Hoje, trabalhamos apenas com o Sistema D20. Podíamos reverter tudo, reinventar os deuses em formas mais compatíveis com as regras atuais.

Mas não o fizemos. Porque, assim como estão, os deuses de Arton e suas exigências são extremamente *charmosos*.

O Panteão é um livro sobre os deuses de Arton, mas também é principalmente sobre seus servos. Sobre heróis e vilões que fazem pactos com entidades superiores, atuando como seus agentes. Enfim, é sobre personagens jogadores.

O projeto original incluía um capítulo sobre os vinte sumo-sacerdotes do Panteão. Mais uma vez, mudamos de idéia sobre destacar NPCs. Os três mais importantes — Dee, Gaardalok, Arsenal — já constam nos livros básicos. Aqui, o jogador tem a opção de conquistar seu próprio título como favorito de sua divindade escolhida (mas os antigos sumos ainda estão disponíveis na internet, em **www.jamborpg.com.br**).

Cronologicamente, *O Panteão* se situa após *A Libertação de Valkaria*, a mais célebre aventura de *Tormenta*. A Deusa da Humanidade aparece livre, com sua ordem religiosa sendo restaurada. Desta maneira, um Mestre pode adquirir os dois livros básicos, rolar *A Libertação*, e então usar *O Panteão* como referência para o mundo atual.

Muitos Poderes Concedidos para servos dos deuses tiveram suas regras revisadas sob a supervisão de Guilherme Dei Svaldi, editor da Jambô. Fãs dos clérigos de Keenn (algo que o Guilherme demonstrou ser, sem sutileza nenhuma...) vão ficar bem satisfeitos com seus novos poderes. E Leonel "Inimigo do Mundo" Caldela contribuiu com o texto introdutório que revela, enfim, o crime cometido durante a Revolta dos Três. As reais conseqüências desse crime, no entanto, serão vistas apenas em seu próximo e espetacular trabalho, *Área de Tormenta*.

Extraído e atualizado a partir de O Panteão, da Editora Jambô.

PALADINO

O Paladino: atendendo a pedidos (e algumas ameaças), fora com ele!

ARSENAL

Arsenal tem suas próprias metas; **PAREM** de perguntar por que ele não resolve bater em todos os vilões de Arton!

Uma nova e poderosa versão para o primeiro e mais antigo personagem de Tormenta

Mestre Arsenal é, talvez, o mais infame vilão de Arton. Vindo de um mundo devastado por uma guerra colossal, onde ele emergiu como o único sobrevivente, Arsenal possui armas muito à frente de quase qualquer coisa que o Reinado já viu. Alguns dizem que essas armas são encantadas com magia muito poderosa; outros afirmam que se trata de *ciência.*

Arsenal é um colecionador compulsivo de armas e itens mágicos, faz tudo a seu alcance para obter os mais poderosos objetos encantados. Usa de compra ou outros meios honestos quando possível, e violência quando necessário. Caso Mestre Arsenal se interesse por um item, é quase certo que vai consegui-lo.

Ninguém sabe qual seu real objetivo com essa busca. Armar um exército para conquistar ou destruir Arton? Usar esses itens para forjar um único artefato supremo? Ou, quem sabe, *evitar* uma guerra global — como aquela que devastou seu mundo —, livrando o mundo de suas armas mais poderosas?

Embora sirva ao deus Keenn como seu sumo-sacerdote, Arsenal goza de uma relação quase igualitária com essa divindade. Não é impossível que, um dia, o clérigo acabe derrotando seu próprio deus, tornando-se o novo Deus da Guerra.

Mestre Arsenal vive em uma gigantesca fortaleza de metal, que tem a forma de uma armadura, vinda de seu mundo natal. Acredita-se que essa fortaleza é na verdade um construto colossal, capaz de andar e lutar.

Estatísticas de Jogo

Mestre Arsenal é descrito em *Tormenta: Guia do Mestre*, além de ser um personagem de destaque na HQ *Holy Avenger* e no romance *O Inimigo do Mundo*. A seguir, estão as estatísticas de jogo mais recentes para o primeiro e maior vilão de Arton:

Mestre Arsenal: humano sumo-sacerdote Exemplar 3/Clérigo de Keenn 9/Guerreiro 12; ND 27; Humanóide Médio; DV 3d8+27 mais 9d8+81 mais 12d10+108; 432 PVs; Inic. +7; Desl. 6m, vôo 18m (boa); CA 35 (+1 Des, +5 natural, +13 armadura, +1 Foco em Armadura, +5 deflexão), toque 16, surpresa 34; Atq Base +17; Agr +31; corpo a corpo: *martelo do trovão* +38 (dano: 4d6+27, dec. 19-20/x3, mais 2d6 de dano em sucessos decisivos); ou à distância +29 (dano: 4d6+21 mais atordoamento, dec. 19-20/x3, mais 2d6 de dano em sucessos decisivos); Atq Ttl corpo a corpo: *martelo do trovão* +38/+33/+28/+23 (dano: 4d6+27, dec. 19-20/x3, mais 2d6 de dano em sucessos decisivos); ou à distância +29 (dano: 4d6+21 mais atordoamento, dec. 19-20/x3, mais 2d6 de dano em sucessos decisivos); AE fascinar mortos-vivos 6/dia, punição; QE proteção divina, redução de dano 3/–, resistência à magia 25; Tend. LM; TR Fort +29, Ref +16, Von +29; For 34, Des 16, Con 29, Int 17, Sab 30, Car 16.

Perícias: Avaliação +5 (+7 relacionado a armas ou armaduras), Cavalgar +10, Concentração +20, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (religião) +18, Conhecimento (planos) +9, Estratégia (nova perícia: veja adiante) +30, Identificar Magia +15, Intimidação +30, Observar +16, Ofícios (armeiro) +9, Ofícios (armoraria) +9, Ouvir +16, Saltar +13 (+17), Sentir Motivação +20, Usar Instrumento Mágico +21 (graças à habilidade Aprendizado Adaptável, Mestre Arsenal sempre considera Usar Instrumento Mágico como uma perícia de classe). Valores entre parênteses não incluem penalidade de armadura.

Talentos: Acelerar Magia, Ataque Poderoso, Comandar, Conjurar Arma, Coragem Total, Cura sem Restrição, Especialização em Arma (martelo de guerra), Especialização em Arma Maior (martelo de guerra), Foco em Arma (martelo de guerra), Foco em Arma Maior (martelo de guerra), Foco em Armadura (pesada) (novo talento: veja adiante), Fúria Guerreira, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mestre de Cerimônia, Potencializar Magia, Reflexos em Combate, Sangue de Ferro, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (martelo de guerra), Sucesso Decisivo Avassalador (martelo de guerra), Toque da Ruína, Trespassar, Trespassar Maior.

Proteção Divina (Sob): Mestre Arsenal é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra magias conjuradas por servos de Keenn.

Punição (Sob): Mestre Arsenal tem autoridade total sobre os outros servos de Keenn. Ele pode, como uma ação padrão, cancelar os Poderes Concedidos e magias de domínio de qualquer outro servo de Keenn. A vítima deve estar dentro do campo de visão do Mestre Arsenal, e tem direito a um teste de resistência de Vontade (CD 31) para resistir ao efeito. Caso o servo obtenha sucesso no teste de resistência ficará imune à punição do Mestre Arsenal durante 24 horas.

Magias de Clérigo Preparadas (6/8+1/7+1/6+1/5+1/4+1/3+1; CD 20 + nível da magia): 0 – *consertar, detectar magia, detectar venenos, luz, orientação, virtude*; 1º – *arma mágica*, bênção, causar medo, comando, curar ferimentos leves (2), escudo entrópico, remover medo, santuário*; 2º – *ajuda, arma espiritual*, curar ferimentos moderados (2), despedaçar, explosão sonora, imobilizar pessoa, tendência em arma*; 3º – *dissipar magia, muralha de vento, praga*, purgar invisibilidade, rogar maldição, soco de Arsenal (2)*; 4º – *âncora dimensional, imunidade a magia, movimentação livre, neutralizar venenos, poder divino*, proteção contra a morte*; 5º – *auxílio divino* (Acelerar Magia), *coluna de chamas*, comando maior, força dos justos, soco de Arsenal* (Potencializar Magia); 6º – *barreira de lâminas, cura completa, palavra de recordação, pele rochosa**. *Magias de Domínio. *Domínios:* Caos, Destruição, Força, Guerra e Mal.

Equipamento: Mestre Arsenal tem acesso a itens mágicos imensamente poderosos. Aqueles que normalmente usa são: *martelo do trovão*, *armadura do arsenal* (*armadura de batalha de adamante da fortificação pesada* +5, com uma *manopla do poder do ogro*, um *cinto da força de gigante* +6 e um *amuleto da saúde* +6 embutidos; e concede efeitos idênticos aos de um *anel da regeneração*); *capa do arsenal* (este item tem o poder de um *manto do deslocamento maior*, e concede resistência a magia 25, +5 de bônus de resistência em todos os testes de resistência e +5 de bônus de deflexão na CA); *elmo do arsenal* (este item tem os poderes de um *elmo do teletransporte* e um *colar da adaptação*, e concede +5 de bônus de melhoria na armadura natural); *periapto da sabedoria* +6 e *anel do dragão vermelho* (*Tormenta D20: Guia do Jogador*, página 105). Os valores de habilidade do Mestre Arsenal foram aumentados pela leitura de um *manual do bom exercício* +5, um *manual da saúde corporal* +5 e um *tomo da compreensão* +5.

Táticas de Combate

Mestre Arsenal talvez seja o melhor estrategista de Arton — ele viu seu mundo natal ser destruído por batalhas, é o sumo-sacerdote do Deus da Guerra de Arton e, também, um lutador incrível. É extremamente improvável que seja surpreendido, ou mesmo forçado a lutar em situação desfavorável.

Normalmente Arsenal entra em combate com o talento Sangue de Ferro ativado, e as seguintes magias conjuradas: *ajuda, auxílio divino, força dos justos, pele rochosa* e *poder divino*. Suas estatísticas mudam para: 481 PVs (supondo um resultado "4" em 1d8 na magia *ajuda*); CA 36, toque 14, surpresa 35; Agr +41; corpo a corpo: *martelo do trovão* +47/+42/+37/+32 (dano: 6d6+36, dec. 19-20/x3); ou à distância +34 (dano: 6d6+28, dec. 19-20/x3); QE redução de dano 3/–, 3/bem, 20/adamante; TR Fort +30. For 42, Con 31. Todas as outras estatísticas permanecem inalteradas.

Nova Perícia: Estratégia (Int)

Você estudou as artes da guerra — logística, táticas e estratégia. Sabe comandar grupos de soldados, desde pequenas patrulhas até exércitos inteiros.
Teste: esta perícia pode ser usada para as seguintes ações:
Emboscar: você pode realizar um teste de Estratégia (CD 20) para encontrar um bom local para armar uma emboscada. Em caso de sucesso, o local escolhido fornece algum tipo de vantagem tática, como cobertura, camuflagem ou terreno elevado. Você também pode fazer este teste para perceber uma emboscada armada por inimigos.
Ordens: você pode realizar um teste de Estratégia (CD 15) para dar ordens a seus aliados. Em caso de sucesso, todos os aliados a até 9 m que consigam ouví-lo recebem um bônus de competência de +1 em suas jogadas de ataque durante 1 rodada. Para cada 10 pontos que o resultado do teste exceder 15, o bônus concedido aumenta em +1, para um máximo de +3 com um resultado 35.
Ação: procurar um local para uma emboscada é uma ação de rodada completa. Dar ordens é uma ação padrão.
Novas Tentativas: se falhar em um teste para procurar um local para uma emboscada, só poderá tentar novamente em outro lugar. Você pode tentar dar ordens para seus aliados mesmo que já tenha falhado.
Nota: Estratégia é uma perícia de classe para guerreiros, paladinos e samurais.

Novo Talento: Foco em Armadura

Escolha um tipo de armadura, como armadura pesada. Você é particularmente hábil em se defender e movimentar com esse tipo de armadura.
Pré-requisito: Usar Armadura do tipo escolhido, Bônus Base de Ataque +1.
Benefício: quando usa uma armadura do tipo escolhido, você recebe CA +1 e reduz sua penalidade de armadura em –1.
Especial: você pode adquirir este talento diversas vezes, mas seus efeitos não são cumulativos. Cada vez que é escolhido, o talento se aplica a um tipo de armadura diferente. Um guerreiro pode escolher Foco em Armadura como um de seus talentos adicionais.

(**Nota:** as magias *auxílio divino* e *força dos justos* foram alteradas na errata oficial do *Livro do Jogador* (encontrada no site oficial da Wizards of the Coast). Estas estatísticas usam a versão corrigida das magias.)

Arsenal sempre explora ao máximo as habilidades de seus itens. Graças à *Capa do Arsenal*, qualquer ataque contra o clérigo tem 50% de chance de falha, enquanto a *Armadura do Arsenal* torna-o imune a sucessos decisivos e ataques furtivos. Em caso de derrota iminente, ele escapará usando o poder de *teletransporte* de seu elmo, ou a magia *palavra de recordação* para voltar à sua fortaleza. Um bom estrategista sempre tem um "plano B"...

Humano Exemplar

Mestre Arsenal tem níveis de "humano exemplar", uma regra opcional apresentada no suplemento *Unearthed Arcana*, publicado nos Estados Unidos pela Wizards of the Coast, e ainda inédito no Brasil.

Níveis de exemplar funcionam como níveis de uma classe qualquer, mas só podem ser adquiridos por membros da raça em questão. As habilidades que eles concedem estão ligadas ao melhor que uma raça oferece. Um anão exemplar, por exemplo, recebe bônus em Constituição e habilidades ligadas à construção de itens de metal e pedra. Humanos exemplares recebem habilidades relacionadas à versatilidade e capacidade de aprender coisas novas.

Um humano exemplar tem d8 como Dado de Vida, Bônus Base de Ataque médio (como o clérigo), resistência de Vontade boa (também como o clérigo) e 4 pontos de perícia por nível, de uma lista de 10 perícias escolhidas pelo jogador. Além disso, ganha níveis de conjurador no 2º e no 3º nível — por isso Mestre Arsenal conjura magias como se fosse um clérigo de 11º nível.

No 1º nível, um humano exemplar ganha a habilidade Aprendizado Adaptável, que permite considerar uma perícia à sua escolha como perícia de classe para qualquer classe que adquira mais tarde (Mestre Arsenal escolheu a perícia Usar Instrumento Mágico). No 2º nível, recebe um talento adicional. Por fim, no 3º nível, um humano exemplar aumenta o valor de uma de suas habilidades em 2 pontos (Mestre Arsenal escolheu Força).

Arsenal agradece as sugestões estratégicas de Adriano-kun e Tiago "Ryuu" Maroli, responsáveis pelo tópico no Fórum da Jambô com fichas de personagens de Tormenta. Quando o vilão conquistar o Reinado, vocês podem governar uma nação ou duas...

NOVOS CURSOS DE ARTES

no ESTÚDIO ARENA

•ARTES•VISUAIS•

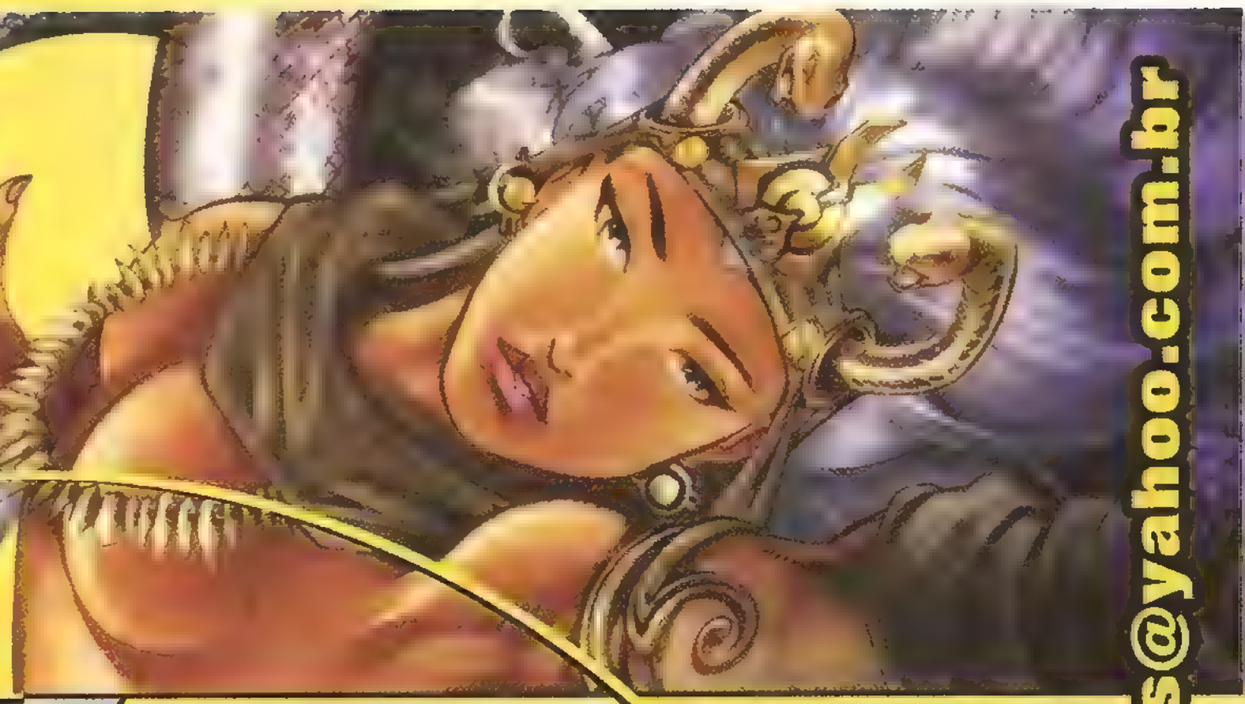
Desenho ARTÍSTICO

PINTURA

Professora Tami Kobayashi

História em Quadrinhos

Professor André Valle



PINTURA Digital

ILUSTRAÇÃO Publicitária

Professor André Vazzios

- ✓ Orientação Individualizada
- ✓ Flexibilidade de Horários
- ✓ Cursos Avançados - Pintura Digital
- ✓ Linguagem Artistica para Vestibulandos

estudioarenartes@yahoo.com.br

Informações + ligue:

ESTÚDIO ARENA

8237-4154
4220-3752

Rua Marina, 1011 - Sala 13 - Bairro Campestre - Santo André - SP

Lefou: tem qualquer coisa estranha neles, mas o que poderia ser...?

TOCADOS PELA TORMENTA

Por Leonel Caldela & Paladino

ERICA HORITA

ESTÁ CHEGANDO *ÁREA DE TORMENTA*, ONDE TODOS OS SEGREDOS SOBRE A TEMPESTADE RUBRA QUE AMEAÇA ARTON SÃO FINALMENTE REVELADOS. ENQUANTO VOCÊ ESPERA, CONHEÇA A RAÇA *LEFOU*, OS MEIO-DEMÔNIOS DA TORMENTA.

A influência da Tormenta sobre Arton tem sido cada vez maior. Não apenas cresce o número de áreas infestadas, mas também a influência do povo da Tormenta — os estranhos *lefeu* — além de suas fronteiras. Talvez a face mais assustadora dessa influência, seja o surgimento dos lefou, os meio-demônios da Tormenta.

Embora a Tormenta seja capaz de corromper e metamorfosear quase qualquer criatura, os lefou não são seres modificados. Eles constituem uma raça humanóide verdadeira, com traços relacionados aos lefeu. No entanto, podem nascer de qualquer mãe humanóide (mas não humanóides monstruosos) de tamanho Médio, independente da raça dos pais.

Os lefou existem há algum tempo, mas foram descobertos apenas recentemente — porque têm a aparência quase exata de humanos, elfos ou meio-elfos comuns. Embora existam muitas suspeitas e conjecturas, ninguém sabe dizer com plena certeza o que causa seu nascimento. Eles podem ocorrer nas vizinhanças de uma área de Tormenta, mas também existem em qualquer outro ponto do Reinado e além. E podem nascer em famílias onde nunca, ninguém teve qualquer contato com a Tormenta.

Um mistério muito maior reside no fato de que existem lefou adultos. Isso deveria ser impossível: o primeiro ataque da Tormenta ao nosso mundo ocorreu em 1390, há apenas doze anos! Nenhum acadêmico sabe explicar esse fato. Talvez eles apenas cresçam mais rapidamente, ou talvez tenha ligação com a estranha natureza do tempo na Anti-Criação lefeu.

Personalidade: o povo da Tormenta destruiu, há longos milênios, as barreiras entre os indivíduos. Em sua realidade nativa eles não existem como pessoas singulares, fazem parte de um todo. Não conseguem nem mesmo perceber a diferença entre eles e outros povos.

Aqueles nascidos com o sangue da Tormenta carregam parte desse aspecto em sua personalidade: todo lefou odeia a solidão. São pessoas ansiosas, desesperadas por estar na companhia de outros, fazer parte de algo maior. Desde uma família a uma guilda de magos, academia militar, ordem de cavaleiros, quadrilha de bandidos, uma igreja, um culto, ou mesmo um grupo de aventureiros. São muito ligados a seus amigos, mas também capazes de odiar profundamente seus inimigos — pois acham a simples idéia de um "adversário" difícil de suportar.

Todo lefou também é atormentado por crises de identidade. Humanos, elfos, anões e outras raças conhecem seu lugar no mundo, mas um lefou não sabe de onde veio ou para onde vai. Sua raça não tem um deus criador. Afinal, por que eles existem? Seriam uma tentativa de união, de entendimento, entre Arton e a Tormenta? Ou uma forma de defesa contra os lefeu? Ou ainda, seriam os arautos da invasão, os herdeiros do mundo escarlate que está por vir?

Descrição Física: em um mundo de grande variedade racial como Arton, é muito difícil identificar um lefou visualmente. Eles são idênticos à raça dos pais, apenas um pouco mais altos e magros que a média. No entanto, por sua natureza como aberração, todo lefou tem algum tipo de deformidade física (veja adiante, em Traços Raciais), muitas vezes considerada apenas um defeito de nascença.

Mesmo quando um lefou mantém sua deformidade escondida, ainda resta *algo* perturbador em sua aparência, *algo* que ninguém consegue identificar — mas todos sabem que está ali.

Relações: nascidos entre humanos, elfos ou meio-elfos, os lefou não costumam ter problemas em relacionar-se com estas raças. Em muitos casos eles jamais chegam a conhecer sua verdadeira natureza, especialmente porque a própria existência dos lefou ainda é quase desconhecida.

Um lefou aprecia toda e qualquer companhia, vivendo bem em cidades lotadas. Dentre todas as raças humanóides, eles identificam-se melhor com os humanos, por sua ambição e descontentamento. Mas não gostam de pessoas rígidas, inflexíveis ou intolerantes, como anões e minotauros.

Tendência: apesar de seu desejo em fazer parte de uma sociedade, um lefou não tem necessariamente a mesma facilidade em seguir suas regras. A herança alienígena torna seu comportamento errático, inconstante — eles acham difícil agir contra suas convicções pessoais, ou abrir mão de qualquer vantagem que possuam. Por tudo isso, costumam ser de tendência Caótica.

É raro conhecer um lefou bondoso: a mácula em seu sangue é forte, e aberrações raramente são gentis. Mas muitos deles evitam deliberadamente a maldade, temendo que ela os aproxime ainda mais da Tormenta. Sua tendência mais comum é Caótica e Neutra — mas, quando um lefou decide abraçar o Bem ou o Mal, ele o faz de forma exuberante. Podem ser campeões destemidos, ou vilões cruéis e inventivos.

Terras dos Lefou: longe da Tormenta, os lefou não têm terras próprias. Eles são (até onde se sabe) poucos e dispersos. Não existem em número suficiente para formar comunidades, e também não possuem uma cultura ou modo de vida próprio que justifique esse comportamento. Preferem viver em terras de outras raças.

Contudo, há rumores sobre pequenas comunidades lefou existindo em áreas de Tormenta. Por sua imunidade natural aos efeitos mais severos da tempestade, eles são a única raça capaz de permanecer ali indefinidamente. Existe, ainda, a hipótese de que *todos* os escravos em cidades da Tormenta sejam lefou, nascidos ou transformados.

Religião: os lefou não têm uma divindade patrona, sendo raro que decidam cultuar qualquer membro do Panteão. Muitos deles acabam tornando-se líderes de cultos à própria Tormenta. Outros, mais raros, identificam-se com a ambição de Valkaria, a crueldade de Megalokk ou a loucura de Nimb.

Idioma: os lefou falam o idioma de seus pais. Mesmo com sua herança, nenhum deles tem qualquer afinidade com o tortuoso idioma lefeu, assim como não possuem os órgãos necessários para perceber essa linguagem.

Nomes: embora recebam nomes conforme a raça e cultura de seus pais, é comum que os lefou adotem novos nomes, totalmente inventados. Em geral são compostos de sílabas desconexas como Haruulk, Yrrizevak ou Mar'drull. Outros escolhem títulos ou epítetos grandiosos, como Estrela Sangrenta, Trovão Afiado ou Furacão da Glória.

Ilustração: Erica Horita

Aventuras: a busca incessante por respostas, que norteia toda a sociedade lefeu, existe também nos lefou. São pessoas inquietas, insatisfeitas com a mediocridade, sempre buscando algo além. São arrojados por natureza: inventores, exploradores, estudiosos e pioneiros — neste aspecto, são muito parecidos com os humanos. Por isso é extremamente comum que sigam carreira como aventureiros.

Entre as classes disponíveis, os lefou preferem aquelas que atuam em cenários urbanos, como ladinos e magos; ou aqueles que abraçam o caos, como bárbaros. Mas, uma vez que consiga ajustar-se a um grupo de aventureiros, um lefou ficará feliz em ocupar qualquer papel. Suas habilidades flexíveis permitem que sejam bem-sucedidos em várias carreiras, mas há exceções: bardo, clérigo, feiticeiro, paladino e swashbuckler podem ser escolhas ruins para um lefou, por seu baixo Carisma.

Traços Raciais dos Lefou

• +2 em duas habilidades diferentes à escolha do jogador, exceto Carisma. Os lefou estão mais próximos da perfeição que a maioria dos humanóides, destacando-se entre outros membros de seu povo.

• –4 em Carisma. Todo lefou tem problemas de identidade, deformidades físicas e dificuldade em situações sociais.

• Aberração: um lefou não pertence ao tipo Humanóide.

• Tamanho Médio: sendo criaturas de tamanho Médio, lefou não possuem nenhuma penalidade ou bônus especial por seu tamanho.

• O deslocamento básico de um lefou é 9m.

• Visão no Escuro: como toda aberração, um lefou pode ver no escuro a até 18m, apenas em preto e branco.

• Talentos Bônus: um lefou recebe dois talentos [Tormenta] bônus no 1º nível. Ele ainda precisa satisfazer os pré-requisitos de cada talento. Atenção, um lefou não perde pontos de Carisma por adquirir estes talentos (essa perda já está incluída em seu redutor racial em Carisma).

• Deformidade: por seu sangue não-natural, todo lefou tem algum tipo de defeito físico que, embora seja desagradável aos olhos, confere certa vantagem. O jogador deve escolher uma entre as seguintes:

Articulações flexíveis: +4 em testes de Arte da Fuga.

Dedos rígidos: +2 em testes de Escalar.

Dentes afiados: +2 em testes de Intimidação.

Mãos membranosas: +4 em testes de Natação.

Olhos vermelhos: +2 em testes de Observar.

Pele rígida: armadura natural +1.

• Afinidade com a Tormenta: um lefou jamais recebe níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes. Ele ainda pode receber níveis negativos de outras formas.

• Classe favorecida: qualquer. Os lefou são versáteis e ambiciosos, tentam buscar a perfeição em todas as áreas.

Talentos [Tormenta]

Este grupo de talentos oferece certos poderes e habilidades ligadas aos lefeu. Em muitos casos, são versões menores das qualidades especiais dos próprios demônios da Tormenta. Em outros, são imunidades adquiridas através do contato prolongado com os horrores da tempestade.

Estes talentos são, em média, mais poderosos que talentos comuns. Eles representam a mácula da Tormenta cada vez mais presente em nosso mundo: é fácil cair vítima da tentação, adquirir poderes provenientes dos lefeu — mesmo quando nossa intenção é usar esses poderes contra eles. Muito fácil.

Adquirir talentos [Tormenta] torna você cada vez menos humano ou humanóide. Para cada talento [Tormenta] adquirido, você perde um ponto permanente de Carisma. Essa perda representa deformidades físicas, e também o desaparecimento gradual de sua própria identidade. Porque toda criatura com pelo menos 1 ponto de Carisma sabe a diferença entre ela mesma e coisas que não sejam ela mesma; mas, na Anti-Criação lefeu, *não há* diferença entre você e algo que não seja você.

Qualquer criatura com dois ou mais talentos [Tormenta] é considerada uma aberração, para efeito de satisfazer pré-requisitos, sofrer efeitos de magias ou habilidades especiais (como o Inimigo Predileto de um ranger, por exemplo). No entanto, a criatura ainda é vulnerável a efeitos que afetam criaturas normais de seu tipo.

Carisma 0: um personagem com talentos [Tormenta] cujo Carisma seja reduzido a 0 ou menos (seja pela aquisição de mais talentos ou quaisquer outros motivos) perde totalmente sua identidade, adquirindo o modelo Criatura da Tormenta. Sua tendência muda para caótica e maligna, e não poderá mais ser um personagem jogador.

Anatomia Insana [Tormenta]

Seus órgãos vitais não ficam exatamente onde deveriam, sendo mais difícil atingi-lo em um ponto vital.

Benefício: você tem 25% de chance de ignorar um acerto decisivo ou ataque furtivo, como se estivesse usando uma armadura com a habilidade *fortificação leve*.

Anatomia Insana Aprimorada [Tormenta]

Seus órgãos vitais ficam distantes de onde deveriam, tornando ainda mais difícil atingi-lo em um ponto vital.

Pré-requisitos: Anatomia Insana.

Benefício: você tem 75% de chance de ignorar um acerto decisivo ou ataque furtivo, como se estivesse usando uma armadura com a habilidade *fortificação moderada*.

Anatomia Insana Total [Tormenta]

Seus órgãos vitais são dispersos, redundantes ou duplicados, tornando impossível atingi-lo em um ponto vital.

Pré-requisitos: Anatomia Insana, Anatomia Insana Aprimorada.

Benefício: você tem 100% de chance de ignorar um acerto decisivo ou ataque furtivo, como se estivesse usando uma armadura com a habilidade *fortificação pesada*.

Carapaça [Tormenta]

Sua pele foi desfigurada pela Tormenta, adquirindo grande resistência a golpes.

Pré-requisitos: Con 15.

Benefício: você recebe +1 de bônus de armadura natural na CA para cada talento [Tormenta] que possui.

Corpo Aberrante [Tormenta]

Sua carne, mesclada à matéria vermelha, recebeu uma resistência impressionante.

Pré-requisito: Con 15, outro talento [Tormenta].

Benefício: você possui redução de dano +1/magia, para cada dois talentos [Tormenta] que possui.

Fúria Vermelha [Tormenta]

Quando você fica furioso, suas armas adquirem uma crosta de matéria vermelha.

Pré-requisitos: For 19, Bônus Base de Ataque +8, habilidade de classe Fúria.

Benefício: quando você entra em Fúria, qualquer dano causado por suas armas ou ataques desarmados é considerado dano por matéria vermelha da Tormenta. Isso quer dizer, que você ignora qualquer redução de dano, exceto aquela que não pode ser venci-

da por nenhum material ou efeito específico (por exemplo, RD 3/–).

Golpes da Tempestade [Tormenta]

Crostas vermelhas em várias partes de seu corpo tornam seus ataques mais perigosos.

Pré-requisitos: outro talento [Tormenta].

Benefício: o dano causado por seus ataques desarmados ou armas naturais ignora qualquer redução de dano, exceto aquela que não pode ser vencida por nenhum material ou efeito específico (por exemplo, RD 3/–). Esse dano também aumenta em +1 para cada dois talentos [Tormenta] que você possui.

Identidade Fraca [Tormenta]

Você está perdendo sua individualidade, tem dificuldade em tomar decisões sem ajuda. No entanto, quando você recebe ordens ou age em equipe, é mais eficiente.

Pré-requisitos: Car 7 ou menos, dois outros talentos [Tormenta].

Benefício: escolha um companheiro, que pode ser um personagem jogador ou um PdM. Quando está próximo desse companheiro (15m ou menos), você recebe +1 de bônus em testes de ataque e resistência. Se estiver distante mais de 15m desse companheiro, você sofre –2 de redutor em testes de ataque e resistência. Você pode designar um novo companheiro uma vez por mês.

Membros Estendidos [Tormenta]

Seus braços são longos e deformados.

Benefício: o alcance de seus ataques corporais aumenta em +1,5m.

Mente Caótica [Tormenta]

É perigoso fazer contato com sua mente distorcida pela influência lefeu.

Pré-requisitos: tendência Caótica.

Benefício: qualquer criatura que tente ler ou estudar sua mente deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 10 + seu número de talentos [Tormenta]). Em caso de falha, a vítima fica atordoada durante um número de rodadas igual ao número de talentos [Tormenta] que você possui.

Resistência a Energia [Tormenta]

Assim como os lefeu, você é resistente às energias naturais de nosso mundo.

Benefício: escolha um tipo de energia (fogo, frio, ácido, elétrico, sônico). Você ignora certo número de pontos de dano causados por este tipo de energia. Esse número é igual ao número total de talentos [Tormenta] que você possui.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes, uma vez para cada tipo de energia.

Sentido Sísmico [Tormenta]

Você pode perceber, por meio de pequenas antenas na fronte, a presença de outras criaturas através das vibrações que provocam no solo.

Benefício: você pode perceber quaisquer criaturas em contato direto com o chão. O alcance desta habilidade é igual a 1,5m para cada talento [Tormenta] que você possui.

Visão Ampla [Tormenta]

Você tem olhos maiores e bulbosos, capazes de ver em todas as direções.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Observar e Procurar, e não pode ser flanqueado.

Visão no Escuro [Tormenta]

Como todas as aberrações, você pode ver no escuro.

Benefício: você pode ver no escuro a até 18m, apenas em preto e branco. Se você pertence a uma raça que já possui esta habilidade, sua Visão no Escuro tem alcance dobrado.

O Mundo de TORMENTA

Tormenta é o cenário de campanha de maior sucesso no Brasil. Publicado oficialmente pela editora Jambô, o mundo de Arton é descrito nos seguintes títulos:

Tormenta D20: Guia do Jogador: contém toda a informação para construir um herói aventureiro nesse mundo de Arton. São novas raças, classes básicas, classes de prestígio, talentos, magias e itens mágicos.

Tormenta D20: Guia do Mestre: contém a história de Arton, a descrição e formação de seu Panteão, histórias e estatísticas de personagens principais, e novas criaturas.

O Panteão: tudo sobre os deuses maiores de Arton, com suas estatísticas de jogo para que possíveis avatares sejam seus servos e seus domínios explorados. Também traz duas novas raças, uma nova classe básica, classes de prestígio, novos talentos.

Academia Arcana: um cenário baseado na mais prestigiada escola de magia em Arton, com a nova raça dos meio-gênios, novas classes de prestígio, talentos e magias.

Vectora, Mercado nas Nuvens: um cenário baseado em uma fantástica cidade comercial voadora, com a nova raça dos anões-do-vento, novas classes de prestígio e talentos.

Gazeta do Reinado

Por Paladino

Operação Aço-Rubi

Metal misterioso dos anões traz esperança contra a Tormenta

Doher, capital de Doherimm: onde os anões estão escavando e forjando o aço-rubi?

Com o recente surgimento de uma nova área de Tormenta no reino de Zakharov, praticamente às portas da capital, cada nação do Reinado entende a urgência em obter armamentos eficazes contra os lefeu — os assim chamados demônios da Tormenta. Uma arma decisiva acaba de ser anunciada pela regência de Doherimm.

Uma comitiva especial de Doher, capital do Reino dos Anões, foi recebida em Valkaria com grande espanto. Era formada por mercadores, artífices e diplomatas, trazendo espadas e machados feitos de um belo e exótico metal translúcido. Entregues à Grande Academia Arcana e testadas contra cobaias, estas armas revelaram ser capazes de uma façanha extraordinária: podiam ferir os demônios da Tormenta!

Como muitos sabem, é difícil causar dano aos lefeu com peças convencionais. Sua própria carne rejeita nossa realidade, recusando qualquer ferimento causado por nossas armas — suas feridas fecham-se instantaneamente, ou nem mesmo chegam a ser abertas. Sua Redução de Dano, em alguns casos, pode ser impenetrável ao melhor golpe do mais forte bárbaro.

Essa Redução de Dano pode ser vencida por armas mágicas. À primeira vista, parece uma solução bem simples — mas áreas de Tormenta são nocivas à nossa magia, enfraquecem nossos itens encantados. Armas e armaduras mágicas sofrem –2 de penalidade em seus bônus de melhoria. Itens com bônus +2 ou +1 comportam-se como peças obra-prima não-mágicas. Logo, não conseguem penetrar a Redução de Dano lefeu. Apenas armas +3 (que tornam-se +1) ou melhores podem ferir os lefeu.

O assim chamado aço-rubi de Doherimm tem a aparência de vidro avermelhado, mas é duro como aço verdadeiro. Armas forjadas com este metal ignoram a RD lefeu (e também de quaisquer outras aberrações). Além disso, quando uma arma ou armadura de aço-rubi é encantada, seu bônus de melhoria não é reduzido pela magia débil em áreas de Tormenta.

Após a comprovação de sua eficácia, ferreiros e artesãos anões estão comercializando peças de aço-rubi através de todo o Reinado — sem jamais revelar sua verdadeira origem, seus metais componentes, ou métodos para forjá-lo. Embora muitos sejam gratos pela revelação de um milagre salvador, outros acusam os anões de aproveitar-se da crise para obter lucro, cobrando preços altíssimos por tais peças.

A regência de Doherimm vem sendo pressionada para revelar a origem do precioso metal, mas os anões permanecem irredutíveis. Existe a suspeita de que eles extraem o minério necessário em uma área de Tormenta subterrânea, ainda desconhecida por outros povos. O segredo do aço-rubi vem motivando cada vez mais exploradores — bem ou mal intencionados — a procurar pelo reino secreto dos anões, colocando em risco a paz entre nossos povos.

Armas e armaduras de aço-rubi são sempre de qualidade obra-prima, e seu modificador de custo é igual ao adamante: +3.000 PO para armas, +60 PO para munições, +5.000 PO para armaduras leves, +10.000 PO para armaduras médias, +15.000 PO para armaduras pesadas.

O aço-rubi e outros novos materiais, armas e itens mágicos contra os demônios da Tormenta serão revelados no futuro suplemento Area de Tormenta.

Hippos Invadem o Reinado

Mercadores de Sambúrdia negociam montarias Moreau

Animais nativos dos Reinos de Moreania, os primeiros exemplares de hipossauros — mais conhecidos como hippos — vêm sendo comercializados em Arton.

Considerados montarias de elite entre os Moreau, hipossauros lembram uma elegante combinação de cavalo, pássaro e lagarto. Os machos são coloridos, e as fêmeas castanhas. O couro escamoso torna-os resistentes a ferimentos, enquanto as patas-garras vencem terrenos que cavalos comuns não poderiam. Por suas inúmeras qualidades, hippos estão se tornando a montaria favorita por aristocratas e aventureiros.

Naturalmente, a chegada dos hippos vem causando rivalidade entre Sambúrdia e Namalkah, nação conhecida por seus excelentes cavalos. "O bom povo de Arton está sendo enganado — acusa Borandir Silloherom, regente de Namalkah. — Os cavalos-pássaros são temperamentais, excêntricos, de treino difícil. Também podem perder o controle sem qualquer motivo."

Apesar dos alertas de Borandir (motivados por inveja, dizem alguns), cada vez mais montarias Moreau chegam ao Reinado.

O cavalo-pássaro de Moreania é sucesso em Arton

Hipossauro (macho): ND 2; N; DVs 3d8+6 (22 PVs); Iniciativa +3; Deslocamento 15m; CA 16, toque 13, surpreso 13; Ataques/Dano: 2 garras +4 (1d6+3) ou 1 mordida +4 (1d8–1); Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +6, Ref +6, Vont +1; For 17 (+3), Des 17 (+3), Cons 15 (+2), Int 2 (–4), Sab 12 (+1), Car 10; **Perícias:** Ouvir +10, Observar +10, Sobrevivência +12; **Talentos:** Corrida, Vitalidade.

Hipossauro (fêmea): ND 2; N; DVs 3d8+6 (22 PVs); Iniciativa +3; Deslocamento 15m; CA 16, toque 13, surpreso 13; Ataques/Dano: 2 garras +3 (1d6+2) ou 1 mordida +3 (1d6+1); Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +6, Ref +6, Vont +1; For 15 (+2), Des 17 (+3), Cons 15 (+2), Int 2 (–4), Sab 12 (+1), Car 10; **Perícias:** Esconder-se +14, Ouvir +10, Observar +10, Sobrevivência +10; **Talentos:** Corrida, Vitalidade.

Hipossauros são descritos em detalhes na revista DragonSlayer 5.

Guerra Anunciada?

Atividades suspeitas entre servos de Keenn podem ser o prenúncio de um grande conflito

Autoridades e aventureiros em vários pontos do Reinado declaram um crescente número de incidentes envolvendo devotos de Keenn, o Deus da Guerra.

A maior parte dos crimes envolve o roubo de itens mágicos, na maioria das vezes de uso bélico. Há fortes indícios de que grandes guildas criminosas vêm sendo contratadas (ou, em alguns casos, comandadas) por clérigos de Keenn, concentrando seus recursos na aquisição de armas e armaduras encantadas. Existe a suspeita de que os itens roubados destinam-se a equipar um pequeno exército.

Embora a Igreja de Keenn esteja entre as mais cultuadas do Reinado, é difícil obter de seus representantes qualquer comunicado oficial. Yuden, a nação que concentra o maior número de adoradores desta divindade, raramente partilha seus assuntos internos com estrangeiros. Também é fato que seu sumo-sacerdote, conhecido apenas pela alcunha Mestre Arsenal, é um vilão extremamente poderoso, com recursos que rivalizam os grandes arquimagos de Arton. Poucos duvidam que sua famosa obsessão por objetos mágicos esteja, de alguma forma, ligada aos recentes roubos.

Difícil saber, se Arsenal e os clérigos de Keenn têm algum plano em andamento, ou estão apenas armando-se para um conflito iminente.

Procurados

Enquanto heróis valorosos combatem a Tormenta, os mais desprezíveis bandidos do Reinado estão praticando um novo golpe: atacar Desafiadores da Tormenta que, enfraquecidos, acabam de concluir uma expedição carregados de tesouros valiosos.

A dupla de assaltantes Knoltar Kell-Yan [Meio-orc, Ranger 6, CM] e Theradrimm Ironspike [Anão, Guerreiro 6, NM] vem agindo no reino de Trebuck, à espreita de aventureiros que deixam a área de Tormenta local. Estima-se que sejam responsáveis pela pilhagem de pelo menos três expedições.

A regência de Trebuck oferece 4.000 Tibares de ouro pela captura de cada bandido com vida. Em caso de morte, o custo da ressurreição (Reviver os Mortos, 2450 PO) será abatido da recompensa.

ADAPTAÇÃO

THE LEGEND OF ZELDA

Por MAW e MEDC

A ORIGEM DO GAME DE RPG MAIS QUERIDO NO MUNDO.

Muitos acham que a série Zelda só começou no Nintendo 64 e até chamam o Ocarina of Time de Zelda 1. Isso é um engano, pois o Ocarina é o quinto jogo da série. The Legend of Zelda de NES é o "verdadeiro" Zelda 1 e foi um dos jogos que marcaram época na era 8 bits. Apesar de gráficos simples em comparação a outros jogos contemporâneos, LoZ atraía por vários motivos.

Lançado primeiramente para o Famicom Disc System no Japão, com o nome de *Zelda no Densetsu*, em 21 de fevereiro de 1986 e posteriormente lançado no mercado americano na forma de um cartucho para Nes, Zelda foi o primeiro jogo da história a possuir uma bateria interna para "saves". Por conta disso, foi revolucionário, já que permitia a continuação de um jogo a qualquer hora em um vasto mundo cheio de mistérios, cavernas, perigos e itens. Além de que, a maioria dos jogos eram títulos de ação, Zelda foi o primeiro jogo de RPG a sair no Japão.

O jogo foi lançado em um cartucho dourado, diferenciando-se de todos os outros que eram cinzas. Dessa forma, todos os consumidores que visitavam as lojas de games, já viam ao longe a caixa de Zelda com um pedaço do cartucho à mostra brilhando e chamando a atenção. Somente em 1990, o jogo foi relançado em um cartucho cinza. Hoje em dia, é muito mais fácil encontrar fitas douradas do que cinzas, pois elas eram guardadas com muito carinho pelos fãs.

Além da fita, Zelda vinha com um pequeno "guia de ajuda", uma grande novidade no mercado. Tratava-se de um mini-pôster que incluía um mapa parcial do mundo principal, algumas dicas, descrição de monstros e o mapa das seis primeiras masmorras (levels) que eram comumente usados como pôsteres pregados na parede para jogadores se localizarem quando ficavam perdidos. Sem contar, que a Nintendo proibiu as revistas de games de publicarem dicas e "detonados" por um bom tempo, tornando o jogo único e extremamente difícil.

Por tudo isso, somado ao seu sistema de jogo inovador, que prendia os gamers até que descobrissem todos os segredos, Zelda tornou-se o primeiro título da Nintendo a vender mais de um milhão de cópias nos Estados Unidos. É uma pena que hoje em dia as pessoas olhem o jogo como uma velharia e não como um clássico que marcou toda uma geração.

Felizmente, a Nintendo em 2004 relançou LoZ para Game Boy Advance. Essa versão não só permitia aos mais novos gamers conhecerem o título, como também corrigiu vários erros de tradução no jogo e no manual, tornando-se a versão definitiva e oficial para aqueles que querem conhecer toda a série. Devido ao grande sucesso "revival", o primeiro Zelda também foi lançado para o Game Cube no Zelda Collectors Edition.

A série de Zelda já conta com 13 títulos que evoluiram junto com consoles e portáteis da Nintendo. O mundo de Hyrule é vasto, repleto de vilarejos, personagens, monstros, passagens secretas e magias. Para elaborar uma matéria completa sobre Zelda, passando por todas as aventuras de Link, precisaríamos preencher umas três ou quatro DragonSlayers para descrever todos os detalhes.

Por esta razão, o texto a seguir enfocará apenas o primeiro título da série, onde tudo começou, ao som e movimento de uma linda cachoeira desenhada em 8 bits...

Um Pouco de História

Há muito, muito tempo atrás...

O Mundo atravessava uma Era de Caos...

Em meio a esse caos, no tranqüilo Reino de Hyrule, a lenda das Triforces, artefatos dourados que possuem poderes místicos desconhecidos, foi passada de geração a geração.

Um dia, um exército sombrio atacou o pacífico reino e usurpou a Triforce do Poder. Esse exército foi liderado por Ganon, um poderoso mago determinado a reinar sob uma tirania de medo e trevas. Temendo a nefasta cobiça de Ganon pelo trono, Zelda, a princesa de Hyrule, dividiu a Triforce da Sabedoria em oito fragmentos e os espalhou pelo reino para mantê-la fora do alcance de Ganon. Zelda, então, ordenou à sua confiável ama-seca Impa, que fugisse do castelo e procurasse um guerreiro corajoso para enfrentar o mago. Ganon, furioso pela notícia da fuga de Impa, aprisionou a princesa e ordenou que uma horda de lacaios caçasse a velha criada.

Correndo desesperadamente através de florestas e montanhas, Impa fugiu temendo por sua vida. No momento em que começou a enfraquecer e viu-se cercada pelos capangas de Ganon, teve certeza de que tudo estava perdido. Mas um jovem garoto apareceu e venceu os malvados lacaios, salvando-a de um destino pior do que a própria morte. O garoto explicou que seu nome era Link e que acabou encontrando Impa e os seus agressores por acaso, enquanto viajava pela área. Agradecida pela ajuda, Impa contou ao jovem Link a infeliz história da princesa Zelda e a terrível invasão ao reino liderada por Ganon. Após ouvir a tragédia, Link prometeu salvar Zelda, mas ele sabia que enquanto Ganon possuísse a Triforce do Poder, ele seria alguém a ser temido e que não seria facilmente derrotado. Para poder vencê-lo, Link deveria encontrar os fragmentos do artefato espalhados por Zelda e uní-los novamente na Triforce da Sabedoria. Sem a Triforce da Sabedoria, Link não teria chances de vencer Ganon. Irá Link lutar até a Montanha da Morte, destruir Ganon e salvar a Princesa Zelda? Somente você pode determinar o destino de Hyrule!

Itens

Espada de Madeira

Esta é a primeira arma de Link. Do tamanho de um punhal, feita de uma resistente madeira envernizada e extremamente afiada, esta espada, apesar de não parecer, pode causar sérios danos aos monstros que infestaram Hyrule. Somente algumas criaturas são imunes aos seus golpes. A espada de madeira é uma arma obra-prima, causa 1d4 pontos de dano mais modificador de Força e sua área de ameaça para acertos decisivos varia de 19-20/x2.

Espada Branca

Esta é uma espada curta com a lâmina lisa e reluzente. Quando a luz bate no metal, a arma fica inteiramente alva e brilhante. Boatos dizem que esta espada também é chamada de Master Sword. É uma arma obra-prima, causa 1d6 pontos de dano mais modificador de Força e sua área de ameaça para acertos decisivos varia de 19-20/x2.

Espada Mágica

Um item mágico muito raro em Hyrule, esta espada longa + 4 tem um forte vínculo com seu dono. Quando o portador está com seus Pontos de Vida no máximo, cada golpe da espada libera um projétil de energia sônica (com o formato perfeito da espada) que viaja em linha reta ocupando 1,5m e alcança uma distância de no máximo 15m. Quando acerta um inimigo, causa o dano normal da arma e depois se dissipa. Caso o portador perca um Ponto de Vida sequer, esta habilidade para de funcionar.

Escudo de Madeira

Este é o único equipamento que Link realmente possui, dizem que

é uma herança de seus ancestrais. Embora tenha um lindo desenho, não porta qualquer propriedade especial, é apenas um escudo leve de madeira.

Escudo Mágico

Este é um escudo pesado de madeira +4 com a propriedade de resistência à magia (15). É um item raro e caro para os padrões comerciais de Hyrule, mas é um aliado indispensável para um herói como Link.

Rupees

A moeda local de Hyrule chamada de rupees, ou rúpias. São pequenas gemas frágeis e com bordas sextavadas. Existem as rupees amarelas e as azuis que valem cinco vezes mais.

Chaves e Chaves Mágicas

As salas de calabouços são repletas de baús e portas trancadas. Geralmente os monstros que habitam as masmorras guardam as chaves para estas trancas. Porém, sempre que usadas, as chaves são perdidas, pois ficam presas e se quebram nas fechaduras mecânicas. Há uma chave especial que consegue sair das trancas, é uma chave mágica com a cabeça de um leão esculpida em sua haste.

Escada

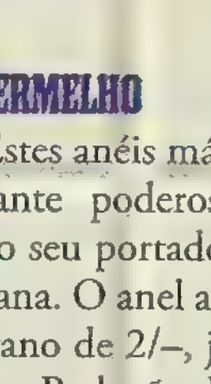
Afora sua aparência mundana, esta escada é um item mágico especial. Ela diminui de tamanho, ficando apenas com 15cm de altura e por isso pode ser guardada em uma mochila. Quanto colocada no local desejado, ela toma sua forma original e pode se estender por até cinco metros. A madeira da escada é bem resistente, suportando até 200kg, mesmo quando disposta para servir como uma ponte improvisada.

Jangada

A jangada tem as mesmas propriedades da escada. Ela pode ficar em tamanho miniaturizado e ser facilmente guardada. Sua madeira especial nunca afunda, a não ser que um peso superior a 200kg seja colocado sobre ela. Em sua forma natural, a jangada mede 3m x 3m.

Mapa e Bússola

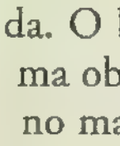
Dentro das masmorras, Link sempre poderá encontrar um mapa e uma bússola mágica que o ajudarão a se localizar. Tais itens foram enviados por aliados de Zelda e estão escondidos em salas repletas de monstros e armadilhas. O mapa é feito de papiro mundano, é muito detalhado mas não revela passagens secretas. A bússola está encantada com um feitiço de divinação que aponta onde está o fragmento da Triforce.



Anel Azul e Vermelho

Estes anéis mágicos são bastante poderosos, concedem ao seu portador uma resistência sobre-humana. O anel azul fornece uma Redução de Dano de 2/–, já o anel vermelho fornece uma Redução de Dano de 4/–.

Bracelete do Poder



Este bracelete ricamente ornamentado com pedras preciosas incrustadas em uma lâmina de ouro, concede +4 de bônus mágico em Força.

Relógio Mágico

Esta rara engenhoca é capaz de liberar um feitiço de Parar o Tempo quando acionado. Porém, o próprio item, por estar encantado com uma magia tão poderosa, aparece e some subitamente, sem qualquer explicação.

Bumerangue de Madeira

É uma excelente arma de arremesso, sempre que lançada, volta para seu dono. É inteira feita de madeira leve, porém reforçada. O bumerangue de madeira é uma arma obra-prima, causa 1d6 pontos de dano mais modificador de Força e tem um alcance de 15m.

Bumerangue Mágico

É um bumerangue de metal electrum com bônus mágico de +2. Quando acerta um inimigo, causa paralisia por 1d4 rodadas. A vítima deve passar em um teste de Fortitude CD 17 para negar o efeito.

Bomba

Bombas são produções alquímicas e podem ser usadas como armas ou como ferramentas de demolição. Quando acesas, queimam o pavio por uma rodada completa antes de explodirem. A explosão da bomba se alastra por um diâmetro de 4,5m. Quem estiver no centro leva 1d6 pontos de dano por esmagamento, 1d6 por dano sônico e 1d6 pontos de dano por fogo. Quem estiver a 1,5m levará 1d6 pontos de dano por esmagamento mais 1d6 por fogo e quem estiver a 3m, leva apenas 1d6 de dano por fogo. Essas bombas são capazes de destruir paredes de pedras que já estejam avariadas ou tenham um "ponto fraco" em sua estrutura. A explosão nega a dureza da parede e abre automaticamente um buraco de tamanho suficiente para um humano passar.

Arco, Flechas de Madeira e Flechas de Prata

O arco de Link é um arco longo obra-prima.

As flechas podem ser feitas de madeira ou banhadas em prata, ambas são obras-primas. Link carrega uma aljava mágica, capaz de multiplicar flechas por um preço definido: uma rupee para flechas normais e 5 rupees para flechas de prata. Ou seja, a cada flecha lançada, o dinheiro de Link vai sendo consumido.

Velas Azuis e Vermelhas

Estas velas especiais liberam uma chama intensa que é capaz de queimar árvores e até inimigos, além de iluminar uma área de 15m de diâmetro. A labareda que sai do pavio mágico sustenta-se sob qualquer superfície e dura 3 rodadas, qualquer um que encostar, levará 1d6 pontos de dano por fogo. A vela azul, além de liberar a chama quando acionada, também lança um feitiço de *Luz do Dia*.

Apito

O apito ou flauta é um item mágico com diversas funções. Sua música é capaz de emitir uma onda sub-sônica que causa 3d6 pontos de dano em criaturas sensíveis a este tipo de ataque. Além disso, quando tocado, o apito pode teletransportar seu usuário a qualquer masmorra já visitada e até aprimorar o poder da bússola mágica, fazendo com que ela aponte a posição de diversos segredos dentro dos calabouços.

Comida

É um pedaço de pernil defumado com um grande osso central. Seu aroma pode atrair a atenção de animais e monstros inimigos.

Água da Vida

Existem dois tipos de água da vida, a azul funciona como uma poção de curar ferimentos moderados, e a vermelha recupera integralmente todos os Pontos de Vida perdidos do usuário.

Cajado Mágico

Este cetro mágico é capaz de disparar 10 vezes ao dia um raio de energia com alcance de 15m que causa 2d6 pontos de dano.

Fragamentos da Triforce

Ninguém sabe ao certo o verdadeiro poder da Triforce. A lenda diz que é um artefato tão poderoso, que é capaz de expurgar qualquer tipo de mal do mundo. A missão de link é reunir os fragmentos deste artefato. Quando alguém toca em um pedaço da Triforce, sente seu poder invadir o corpo e automaticamente sobe de nível. Um mesmo fragmento não causa este efeito mais de uma vez na mesma pessoa.

Inimigos

Tektites (ND 1)

Estas criaturas semelhantes a aranhas com um grande olho central se movimentam rápido e pulam enormes distâncias. Os machos possuem o exoesqueleto avermelhado e as fêmeas têm seu corpo em tons azuis. Tektites sempre procuram atacar de surpresa pulando de pontos altos, se desprendendo das paredes ou do teto para cair direto sobre a sua presa. Seu tamanho, aproximadamente 4m de diâmetro e a carapaça dura, são uma arma de esmagamento perigosa, mas quando se aproximam bastante usam a mandíbula venenosa para acabar com o combate o mais rápido possível.

Tektite: ND 1; Besta Mágica Grande; DV 2d10+6; PVs 16; Inic. +5; Desl. 9m (pode andar sobre paredes e tetos na mesma velocidade); CA 14 (+1 Des, +4 natural, -1 tamanho), 10 (toque), 14 (surpreso); BBA +2; Agarrar +10; Ataque corpo-a-corpo +6 encontrão (1d8+4) ou +6 mordida (1d8+6 e veneno); Ataque Especial veneno (Fortitude CD 15, 1d4 dano de força); Qualidade Especial Visão na Penumbra e Visão no Escuro (18m); Tendência Neutro; Testes de Resistência Fort +6, Ref +4, Vont -1; For 18, Des 12, Con 16, Int 4, Sab 8, Car 8. Talentos e Perícias: Saltar +12; Iniciativa Aprimorada.

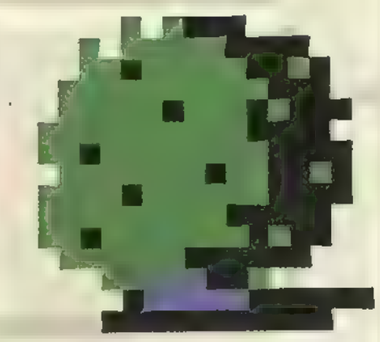
Octoroks (ND ½)

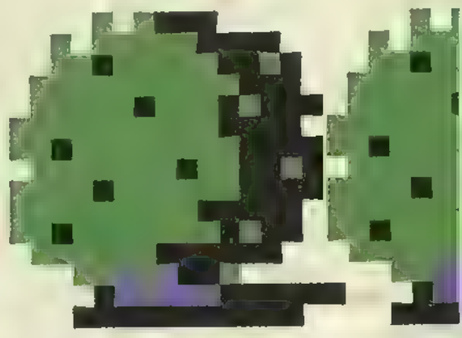
Octoroks são parentes dos polvos, mas vivem na terra. Eles ainda possuem um tipo de tromba curta e robusta pela qual podem expelir pedras que engolem a toda hora. Os octoroks púrpuras são os mais velhos e os carmesins são os mais novos. Embora pareçam desengonçados, os fortes tentáculos funcionam como excelentes membros de locomoção dando uma velocidade boa a essas criaturas que perambulam por locais rochosos em busca de presas.

Octoroks: ND 1/2; Besta Mágica Média; DV 1d10+1+3 (Vitalidade); PVs 9; Inic. +2; Desl. 9m; CA 12 (+2 Destreza), 12 (toque), 10 (surpreso); BBA +1; Agarrar +1; Ataque corpo-a-corpo +1 mordida (1d6), à distância +3 pedrada (1d6 incremento de distância 9m); Qualidade Especial Visão na Penumbra e Visão no Escuro (18m); Tendência Neutro e Mau; Testes de Resistência Fort +3, Ref +4, Vont 0; For 11, Des 14, Con 12, Int 6, Sab 10, Car 10. Talentos e Perícias: Observar +7, Ouvir +7; Vitalidade.

Leevers (ND 2)

Leevers são bestas que vivem no chão, esperando para emboscar qualquer coisa que tropece neles. Possuem um corpo cuneiforme e do topo crescem quatro chifres afiados como navalhas. A habilidade de se enterrar é o ponto mais





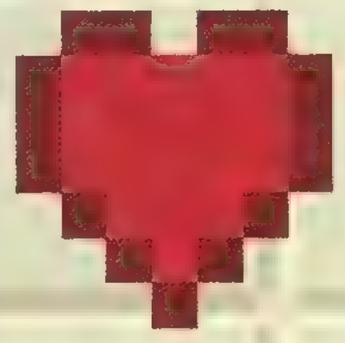
forte desses seres que tentam eliminar as presas sem que elas saibam o que aconteceu.

Leevers: ND 2; Aberração Grande; DV 3d8+9; PVs 21; Inic. +0; Desl. 12m; CA 16 (+6 armadura natural), 10 (toque), 16 (surpreso); BBA +2; Agarrar +10; Ataque corpo-a-corpo +6 mordida (2d6+6), +2 chifrada 4 ataques (1d8 +4 x4); Qualidade Especial Visão no Escuro (18m); Tendência Caótico e Mau; Testes de Resistência Fort +4, Ref +1, Vont +3; For 18, Des 10, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 10. Talentos e Perícias: Observar +6, Ouvir +6, Esconder-se +15, Mover Silenciosamente +7. Leevers ganham +8 de bônus na perícia Esconder-se.

Peahats (ND2)

Estas criaturas nervosas voam por curtos períodos após começarem a girar rapidamente no solo. Embora prefiram sempre estar no ar, precisam pousar à medida que o seu "girar" vai perdendo força para novamente se impulsionarem ao céu. Além de permitir o vôo, esse giro também cria uma proteção extra: o vento forte que produzem funciona como a magia *Muralha de Vento*. Desta forma, essas criaturas são mais vulneráveis quando estão paradas.

Peahats: ND 2; Aberração Grande; DV 4d8+12; PVs 28; Inic. +1; Desl. 12m, Vôo 12m (ruim); CA 16 (+1 Destreza, +5 natural), 11 (toque), 15 (surpreso); BBA +3; Agarrar +11; Ataque corpo-a-corpo+7 encontrão (1d4+4 ou 2d4+8 se atacar girando); Qualidade Especial Visão no Escuro (18m), Muralha de Vento; Tendência Neutro e Mau; Testes de Resistência Fort +5, Ref +2, Vont +5; For 19, Des 13, Con 16, Int 12, Sab 12, Car 12. Talentos e Perícias: Observar +9, Ouvir +9, Pular +12, Intimidar +9; Ataque Poderoso, Trespassar.



Moblins (ND ¼)

Estes goblins feios e com rostos de cães vivem principalmente nas florestas. São exatamente como seus parentes, com exceção das feições canídeas e habilidade com a azagaia.

Use o goblin comum do *Livro dos Monstros*, apenas modificando o Talento Prontidão por Foco em Arma (azagaia), eles não precisam dos pré-requisitos.

Armoses (ND 1-5)

Transformados em estátuas de pedra por uma mágica poderosa, Armoses já foram fortes guerreiros. O feitiço sempre se quebrará ao toque de um elfo, que lhes trará a vida novamente. Apesar de saírem da maldição, só estarão realmente livres dela caso matem aquele que os tocou e reanimou, por isso sempre tentam matar o seu libertador.

Armoses variam de guerreiros humanos de 1º nível até 5º nível, acima desse nível, a maldição da estátua não funciona.

Ghinis (ND 2)

Cemitérios são assombrados por estes fantasmas agitados. Ghinis são na verdade espíritos de fadas como nixies ou pixies, geralmente brincalhões e serelepes em vida. Já mortos, a vontade de continuarem pregando peças transformou esses seres em mortos-vivos que se arrependeram da opção de permanecerem no plano material. Deste modo, protegem túmulos e lápides de cemitérios e sua frustração pela condição que se encontram os tornam amargos e raivosos. O grande ponto fraco desses fantasmas é o seu líder. Todos os ghinis se criam por meio de um ritual, onde uma das fadas é o principal elemento. Depois que morrem e viram fantasmas, todos estão ligados a esse líder, que se for destruído, causará a destruição de todos os outros também.

Ghinis: ND 2; Morto-Vivo Pequeno (Incorpóreo); DV 2d12+3 (Vitalidade); PVs 15; Inic. +7; Desl. Vôo 9m (perfeito); CA 14, 14 (toque), 10 (surpreso); BBA +1; Agarrar -5; Ataque corpo-a-corpo +5 toque incorpóreo (1d8 + dreno de 1 ponto de Carisma; Ataques Especiais Dreno de Carisma (ao toque incorpóreo do ghini, a vítima faz um teste de Fortitude CD15 ou perde um ponto temporário de Carisma); Qualidade Especial Qualidades de Morto-Vivo, Incorpóreo, Pacto (caso o líder dos ghinis seja destruído, todos os outros também serão, um líder está ligado a 12 ghinis); Tendência Caótico e Mau; Testes de Resistência Fort +0, Ref +3, Vont +4; For 7, Des 16, Con —, Int 16, Sab 15, Car 16. Talentos e Perícias: Observar +11, Ouvir +11, Esconder-se +11, Mover Silenciosamente +11, Procurar +8, Sentir Motivação +9, Blefar +10, Intimidar +8, ; Vitalidade, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (toque incorpóreo), Prontidão.

Lynels (ND 3)

Lynels são centauros das montanhas. São maiores, mais fortes e mais brutos que seus primos de espécie e ainda possuem uma cabeça leonina ao invés de humanóide. Não usam arco-e-flecha, mas empunham uma espada larga que pode desferir ataques à distância, pois projetam uma rajada sônica. Essas armas são muito valiosas para os lynels, mas de pouca utilidade para outros já que seus poderes especiais só funcionam nas mãos deles e de centauros.

Use o centauro do *Livro dos Monstros* com algumas modificações. Troque o valor da Destreza pelo da Força e dê a arma Espada Larga Lynel, uma arma grande e exótica que causa 2d6 de dano e tem acerto decisivo em 19-20 x2. A arma ainda lança rajadas sônicas com incremento de distância de 9m, uma vez a cada rodada, enquanto empunhada por um lynel. Esse ataque causa 2d6 de dano sônico (Fortitude CD 16 para metade).

Zoras (ND 2)

Zoras são criaturas aquáticas. Na verdade, são kuo-toas amaldiçoados. Ele possuem as mesmas características dos kuo-toas com a diferença de não poderem fazer ataques de relâmpagos. A maldição que os aflige é a de ter uma barriga de fogo, ou seja, suas entranhas ardem e podem matá-los caso saiam da água. Em contrapartida, expelem bolas de fogo pela boca à vontade. O ataque funciona como a magia *Bola de Fogo*, mas causa apenas 2d6 pontos de dano.

Use o kuo-toa do *Livro dos Monstros* com a diferença do zora não ser capaz de fazer relâmpagos mas sim expelir

uma vez por rodada uma bola de fogo que causa 2d6 de dano (CD 16 de reflexos para metade).

Zols & Gels (ND 1/4 e 1/8)

Zols e Gels são limos comuns em masmorras. São os mais fracos seres dessa espécie, mas ainda podem causar problemas caso surjam em grandes quantidades. Se alguém fatiar um Zol (atacá-lo com uma arma cortante), ele irá se dividir em dois Gels. Gels têm apenas metade do poder de ataque e PVs de seus semelhantes maiores, mas o resto das características permanecem, com a exceção de que se forem atacados por armas cortantes não se multiplicarão mais.

Zols & Gels: ND 1/4 (zols) 1/8 (gels); Limo Pequeno (zols), Limo Miúdo (gels); DV 1d10; PVs 5 (zols) 2 (gels); Inic. -5; Desl. 3m; CA 6 (zols) 9 (gels), 12; BBA +0; Agarrar -4 (zols), -8 (gels); Ataque corpo-a-corpo+0 encontrão (1d4 +1d4 de ácido – zols, 1d2 +1d2 de ácido – gels); Ataques Especiais Ácido (qualquer ataque dos zols ou gels causam dano ácido automático); Qualidade Especial Lutar às Cegas, Separar (armas cortantes separam um zol em dois gels) Qualidades de Limo; Tendência Neutro; Testes de Resistência Fort +0, Ref -5, Vont -5; For 10, Des 1, Con 10, Int —, Sab 1, Car 1.

Ropes (ND 1)

Esta cobra venenosa residente de calabouços geralmente foge quando avista seres maiores, mas, se acuada, pode deslizar e atacar rapidamente. Apesar de não representar uma grande ameaça, o seu veneno pode atrapalhar a vida de aventureiros.

Use as características da cobra, víbora média no *Livro dos Monstros*.

Vires & Keeses (ND 2 e ND 1/2)

Um vire se parece com um humanóide-morcego enorme que ostenta uma grande barriga que o faz voar lenta e desengonçadamente. Esse ser é um progenitor de keeses, morcegos ágeis e vorazes por sangue. Toda noite são criados nas barrigas de vires 2d6 keeses, que são expelidos como se estivessem sido vomitados. Caso um vire seja abatido, pelo menos dois keeses surgirão de suas entranhas ávidos por alimento.

Vires: ND 2; Humanóide Monstruoso Médio; DV 2d8+4; PVs 12; Inic. +2; Desl. 9m, 12m Vôo (ruim); CA 14 (+2 Destreza, +2 natural), 12 (toque), 12 (surpreso); BBA +2; Agarrar +3; Ataque corpo-a-corpo+1 mordida (1d4+1), 2 garras +1 (1d4 +1); Ataques Especiais Berro (raio sônico de 9m de incremento, 2d4 de dano 1/rodada, Fortidude CD 16 para metade); Qualidade Especial Lutar às Cegas (36m), Visão no Escuro (18m), Falar com Morcegos, Cria (ao ser morto gera 1d6+1 keeses); Tendência Caótico e Mau; Testes de Resistência Fort +2, Ref +4, Vont +2; For 12, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 10. Talentos e Perícias: Observar +6, Ouvir +6, Esconder-se +6, Mover Silenciosamente +8; Ataque Múltiplo.

Para os keeses, use as características de um stirge (chupão), encontrado no *Livro dos Monstros*.

Stalfos (ND 1/3)

Stalfos são mortos-vivos. Esqueletos de antigos rangers abatidos em masmorras amaldiçoadas e vis. Existem apenas para lutar e ainda guardam a perícia de empunhar duas armas em combate, fato que os tornam mais difíceis de lidar do que esqueletos comuns.

Para as características dos stalfos, use a ficha do esqueleto médio do *Livro dos Monstros* com algumas modificações: troque o talento Iniciativa Aprimorada por Combater com Duas Armas, assim ele terá dois ataques, um com espada longa e outro com espada curta.

Wallmaster

Em masmorras mágicas e antigas os feitiços que foram usados em seu interior permanecem latentes, mesmo que sejam resquícios. Com o passar do tempo, esse acúmulo de energia mágica dá vida ao wallmaster. Esse ser totalmente mágico é como o feitiço *Mão Poderosa de Bigby*, com a diferença de serem eternos e mesmo quando destruídos, voltam após um dia. A única meta de wallmaster é expulsar intrusos da masmorra, agarrando-os e jogando-os atá a porta de entrada.

Veja o *Livro do Jogador* para saber as características do wallmaster (ele foi criado por um conjurador de 13º nível com Inteligência 17).

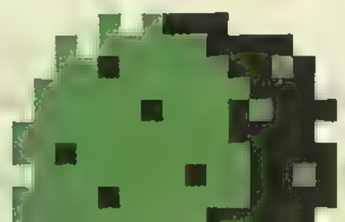
Goriyas (ND 2)

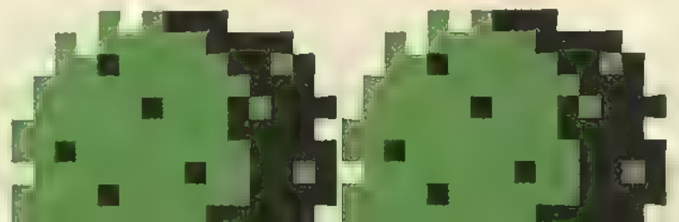
Estes pequenos bandidos atiradores de bumerangue são especialistas em ataques a longa-distância. Goriyas parecem humanóides com feições de castores. São astutos, furtivos e possuem uma mira acurada. Ainda que pequenos, são fortes oponentes.

Goriyas: ND 2; Humanóide Pequeno; DV 2d8+2; PVs 10; Inic. +4; Desl. 6m; CA 19 (+4 Destreza, +2 natural, +2 armadura de couro, +1 tamanho), 14 (toque), 14 (surpreso); BBA +1; Agarrar -3; Ataque corpo-a-corpo+1 adaga (1d3), à distância +9 bumerangue +2 (1d6 +2 e paralisia por 1d4 rodadas – Fortitude CD 17, incremento de distância 15m); Qualidade Especial Visão no Escuro (18m); Tendência Neutro e Mau; Testes de Resistência Fort +1, Ref +6, Vont 0; For 10, Des 18, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 10. Talentos e Perícias: Observar +5, Ouvir +5; Foco em Arma (bumerangue).

Wizzrobes (ND 2)

São mestres das artes negras e podem desaparecer e reaparecer em locais diferentes onde existir sombra. São criaturas ligadas ao plano das sombras e usam o poder da escuridão para projetar rajadas de energia negativa. Geralmente andam em bandos com o intuito de matar todos que carregam algum tipo de luz consigo





Wizzrobes: ND 2; Extra-planar Médio; DV 3d8+6; PVs 18; Inic. +2; Desl. 9m; CA 16 (+2 Destreza, +4 Deflecção), 16 (toque), 10 (surpreso); BBA +3; Agarrar +4; Ataque corpo-a-corpo+4 cajado (1d6+1), à distância +5 (toque) rajada negativa (1d8 +3 incremento de distância 9m); Ataque especial Habilidades Similares à Magia (os Wizzrobes são como feiticeiros de 1º nível para conjurar magias); Qualidade Especial Visão na Penumbra e Visão no Escuro (18m); Tendência Neutro e Mau; Testes de Resistência Fort +5, Ref +5, Vont +3; For 12, Des 14, Con 14, Int 16, Sab 10, Car 12. Talentos e Perícias: Observar +8, Ouvir +8, Concentração +10 (+14 Magias em Combate), Identificar Magias +12; Magias em Combate.

Darknuts (ND 3-6)

São cavaleiros ambiciosos cuja ganância os colocou em condição maldita. Darknuts são guerreiros que ludibriados, aceitaram trocar sua liberdade pela incrível armadura que vestem. São fortes e possuem uma CA elevadíssima, mas nunca conseguirão sair da masmorra ou local onde fizeram o pacto. Esperam a morte ou alguém com poder de luta grande que seja capaz de destruir a armadura encantada. Se algum dia se libertarem, certamente irão atrás de Ganon, o vil enganador que lhes roubou a liberdade.

Darknuts são guerreiros de no mínimo 2º nível e máximo 5º nível protegidos por uma *armadura de batalha +1* com a habilidade de *Fortificação Maior*. Essa armadura já concede um bônus na CA de +9. Geralmente também carregam escudos grandes de metal, que eleva a CA em mais 2 pontos.

Pols Voices (ND 4)

Essas criaturas se assemelham a coelhinhos fofinhos com feições dengosas e amigáveis. Eles fazem brincadeiras que encantam quem observa. Mas, qualquer um que se aproximar verá a verdadeira intenção desses horríveis monstros. Quando a distância é curta, eles atacam com um pulo rápido e certeiro e cravam seus dentes, que podem ser escondidos, no ponto mais vulnerável do inimigo. Não se importam com o tamanho da presa, pois sua fome e voracidade permitem que comam 10 vezes o seu próprio peso.

Pols Voices: ND 4; Besta Mágica Pequena; DV 4d10+4; PVs 20; Inic. +7; Desl. 12m; CA 18 (+3 Destreza, +4 natural, +1 tamanho), 14 (toque), 14 (surpreso); BBA +4; Agarrar +0; Ataque corpo-a-corpo +7 mordida (1d8 decisivo 15-20/x4 + sangramento); Ataque Especial Dentes Afiados (os dentes dos pols voices são afiados como navalha e geram acerto decisivo acima de um 15 natural, além disso, caso o acerto seja confirmado, a vítima sangrará na rodada seqüente perdendo os mesmo pontos de vida do ataque que sofreu anteriormente. Esse sangramento só dura uma rodada); Qualidade Especial Visão na Penumbra, Visão no Escuro (18m), Vulnerabilidade Sônica (os pols voices tem -4 de penalidade para testes de resistência contra ataques sônicos e recebem o dobro do dano); Tendência Caótico e Mau; Testes de Resistência Fort +3, Ref +4, Vont 0; For 10, Des 16, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 18. Talentos e Perícias: Observar +10, Ouvir +10, Blefar +12; Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (mordida).

Lanmolas (ND 2)

Lanmolas são centopéias gigantes que podem regenerar seu corpo, deste modo só morrem se sua cabeça for atingida com um golpe mortal ou se toda a extensão do corpo for decepada. Ainda possuem veneno e uma forte carapaça.

Para as lanmolas, use a ficha da centopéia enorme do *Livro dos Monstros*.

Like Likes (ND 4)

Essa criatura é um limo que tem a forma de um tubo. Sua parte exterior pode ser usada para dar encontrões e agarrar vítimas com sua superfície pegajosa. Quando o like like agarra a vítima ele tenta mandá-la para seu interior onde as paredes grudentas são extremamente ácidas, corroendo armaduras, escudos, armas e até seres inteiros.

Like Likes usam as mesmas características dos limos cinzas encontrados no *Livro dos Montros*.

Gibdos (ND 2)

Gibdos são múmias fracas. Invejosos de imperadores e nobres, alguns mumificadores decidiram por desenvolver sua arte em parentes mortos. Como não tinham recursos para conseguir todo o material necessário e nem a presença de sacerdotes que só serviam à realeza, o processo ritualístico ficou incompleto o que resultou em mortos-vivos lentos e com apenas a sombra do poder de uma múmia verdadeira.

Gibdos são como as múmias do *Livro dos Monstros* com a exceção de não possuírem nenhum ataque especial.

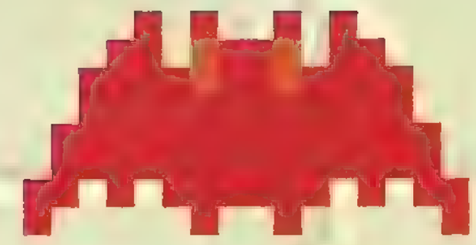
Moldorms (ND 1)

Moldorms são lanmolas que ao trocar a carapaça para se desenvolverem, por algum motivo não conseguiram criar outra. Ainda possuem todos os ataques e qualidades das lanmolas, mas sua CA é extremamente inferior.

Veja as características das lanmolas (centopéias enormes do *Livro dos Monstros*) e apenas troque a CA para 10 (isso abaixa o ND da criatura em 1).

Patras (ND 7)

Patra é uma aberração formada por um grande olho alado cercado por outros 11 olhos menores que também voam. São ágeis e poderosos. Há relatos de estudiosos que dizem saber a origem de tal criatura: são os olhos extraídos de observadores, conservados e animados



por necromantes que ainda deram asas para se locomoverem. Essa criatura possui todos os ataques mágicos de um observador, mas pode usá-los uma vez por dia. Também difere no ataque normal do observador, pois não possui boca para morder.

Use as características do beholder encontrada no *Livro dos Monstros*, lembrando que os ataques mágicos só podem ser usados uma vez por dia. O patras também não morde mas pode dar encontrões com +2 de ataque que causam 1d4 de dano.

Bubbles (Sem ND)

Bubbles são crânios flamejantes que um dia foram monges. Todos esses monges, em vida, tinham um forte voto de não-violência, mas falharam ao cumpri-lo. Assim, se transformaram em seres sobrenaturais no intuito de se redimirem da falha.

Dentre os bubbles há sempre um mestre, que também falhou ao deixar seu discípulo errar e ele é o mais poderoso. Os bubbles não causam dano e é praticamente impossível destruí-los. Seus toques conseguem paralisar todos aqueles que ousam atacar. Ou seja, essa paralisia só entra em funcionamento no momento que a vítima tiver a intenção de atacar algo, seja com uma arma ou com as próprias mãos. Os bubbles de chamas azuladas, mais comuns e originários de monges mais fracos causam o efeito paralisante por 1 hora. O bubble de chama vermelha, que fora o mestre monge, causa essa paralisia permanentemente. A única maneira de remover esse efeito do bubble vermelho é ser tocado por um bubble azul.

Bubbles não podem ser destruídos por meios comuns, apenas magias poderosas como *Desejo* ou *Milagre* podem extinguir essas criaturas de Hyrule.

Aquamentus (ND 4)

Aquamentus pertence a uma rara espécie de dragão. Suas escamas são verdes como jade e seu corpo é robusto e forte. De sua bocarra são expelidos jatos de fogo que incineram os inimigos. Embora seja membro dessa poderosa raça, Aquamentus ainda é muito jovem e sua inexperiência e soberba pode ser seu ponto fraco.

Para as características de Aquamentus, use um dragão vermelho muito jovem (2ª progressão) do *Livro dos Monstros*. As diferenças estão nas escamas, que em vez de vermelhas são verdes.

A Masmorra da Águia

(Level 1 – Eagle)

Em uma ilha fluvial localizada bem ao centro de Hyrule, um grandioso ent já sem vida, ressequido e deturpado pela magia negra de Ganon, abre sua boca como se pedisse por socorro. Seu triste lamento forma a passagem para a primeira masmorra que guarda o fragmento da Triforce.

Há duas opções de jogo para quem quiser interpretar Link e desbravar a Masmorra da Águia em busca do primeiro fragmento da Triforce. É possível seguir as instruções do texto sozinho, rolar alguns dados e partir para a aventura sendo o jogador e o Mestre ao mesmo tempo. Mas, se preferir, narre uma aventura solo para um amigo, ou peça para ele ser o Mestre. As descrições abaixo servem para ambos os módulos de jogo. Use a ficha do Link iniciante e lembre-se que Hyrule depende de você!

Algumas Instruções

Masmorra: todos os aposentos da masmorra são construídos em pedra, medem

18 x 10,5 metros e suas portas são de metal mágico, ou seja, é impossível quebrá-las, mesmo com o uso de bombas. Algumas paredes estão frágeis e podem ser destruídas com bombas, mas quais serão?

Testes: ao jogar sem um Mestre, serão pedidos alguns testes de rolagens de dados. Seja honesto com você mesmo, senão a aventura perde a graça, seria como trapacear em uma partida de paciência.

Combates: sem um Mestre para controlar os inimigos, a batalha será resolvida de uma maneira diferente da convencional. Você precisara rolar dados de porcentagem para saber o que ocorrerá na rodada dos inimigos, além de anotar a quantidade de monstros nos aposentos. Não haverá uma situação em que você precise atacar a si próprio. Se um Mestre estiver narrando, os combates se desenvolverão normalmente, de acordo com as regras do sistema d20.

Ataques: Link ataca com sua espada de madeira, mas ao percorrer a masmorra, poderá encontrar o arco e o bumerangue de madeira. Estas armas conseguem atingir inimigos à distância. Para um jogo sem Mestre, não faz diferença usar ataques corpo-a-corpo ou à distância. Também é possível usar bombas em inimigos que poderão ser destruídos com facilidade, com exceção de Aquamantus (o chefe de fase da Masmorra da Águia). Veja a tabela abaixo para saber os efeitos da bomba em inimigos, caso esteja aventurando-se sem Mestre:

Inimigo	Chance de acerto	Criaturas destruídas
Keeses	40%	1d4
Stalfos	50%	1d3
Gels	70%	1d6
Goriyas	50%	1d2
Wallmasters	70%	1

Mapa e Bússola: ao longo de sua jornada, Link poderá achar o mapa e a bússola da Masmorra da Águia. Assim que achar o mapa, você poderá ter acesso à página 16 e 17 da DragonSlayer e quando achar a bússola, saberá que a Triforce estará nas coordenadas B6.

A Aventura Começa

F3

Após atravessar a terrível bocarra do ent e descer uma sólida escadaria, um salão de pedra medindo 18 x 10,5 metros se abre. Doze estátuas de carrancas se espalham simetricamente pelo cômodo. Passagens centralizadas nas paredes leste, oeste e uma porta trancada a norte são as opções de caminhos a seguir.

Como você não possui chaves, poderá apenas ir para leste (F4) ou oeste (F2).

F2

Assim que cruza a passagem oeste, três morcegos gigantes, conhecidos como keeses, acordam com o barulho de seus passos e começam a revoar.

Combate: keeses (3), iniciativa 12, CA 16, PVs 5, tesouro (uma chave).

Na rodada dos keeses, role um d% e compare o resultado com a Tabela I. A medida que os inimigos diminuem, são menores as chance de Link sofrer dano. Na sua rodada, ataque-os normalmente usando as regras do sistema d20.

F4

Assim que cruza a passagem leste, cinco esqueletos surgem de trás de colunas centrais para averiguar a fonte do ruído. Os mortos-vivos carregam cada um duas espadas enferrujadas, e seus olhares, apesar de vazios, são petrificantes.

A sala está infestada de stalfos, nome desses esqueletos que perambulam em masmorras. Um deles carrega uma chave, mas será preciso eliminar todos para pegá-la.

Combate: stalfos (5), iniciativa 10, CA 13, PVs 6, tesouro (uma chave).

Na rodada dos stalfos, role um d% e compare o resultado com a Tabela II. A medida que os inimigos diminuem, são menores as chance de Link sofrer dano. Na sua rodada, ataque-os normalmente usando as regras do sistema d20.

Tabela I

d%/keeses	1-2	3-4	5-6	7-8
01-54	–	–	–	–
55-64	–	–	–	1 PV
65-74	–	–	1d1 PV	1d2 PVs
75-84	–	1 PV	1d2 PVs	1d3 PVs
85-94	1 PV	1d2 PVs	1d3 PVs	1d4 PVs
95-100	1d2 PVs	1d3 PVs	1d4 PVs	1d4+1 PVs

Tabela II

d%/stalfos	1	2	3	4	5
01-49	–	–	–	–	–
50-59	–	–	–	–	1 PV
60-69	–	–	–	1 PV	1d2 PVs
70-79	–	–	1 PV	1d2 PVs	1d3 PVs
80-89	–	1 PV	1d2 PVs	1d3 PVs	1d4 PVs
90-100	1 PV	1d2 PVs	1d3 PVs	1d4 PVs	1d4+1 PVs

Tabela III

d%/gels	1-2	3	4	5
01-59	–	–	–	–
60-69	–	–	–	1 PV
70-79	–	–	1 PV	1d2 PVs
80-89	–	1 PV	1d2 PVs	1d3 PVs
90-100	1 PV	1d2 PVs	1d3 PVs	1d4 PVs

Tabela IV

d%/goriyas	1	2	3
01-39	–	–	–
40-49	–	–	1 PV
50-59	–	1 PV	1d2 PVs
60-69	1 PV	1d2 PVs	1d3 PVs
70-79	1d2 PVs	1d3 PVs	1d4 PVs
80-89	1d3 PVs	1d4 PVs	1d4+1 PVs
90-100	1d4 PVs	1d4+1 PVs	1d4+2 PVs

Tabela V

d%/wallmasters	1	2
01-75	–	–
75-79	–	1d2 PVs
80-89	1d2 PVs	1d3 PVs
90-94	1d3 PVs	1d4 PVs
95-100	1d4 PVs	1d6 PVs

E3

A tranca da porta se abre destruindo de imediato a recém colocada chave. Há uma passagem a norte. Colunas centrais atrapalham sua visão, mas não a dos três stalfos que aguardam sedentos por uma batalha.

Combate: idem a F4, apenas consulte a "Tabela II", não se esquecendo da quantidade de inimigos deste encontro (3 stalfos).

D3

Seguindo o caminho a norte, uma passagem a leste e oeste são visíveis. Cinco stalfos estão prontos para a briga, você vê que um deles carrega uma chave.

Combate: idem a F4, apenas consulte a "Tabela II", não se esquecendo da quantidade de inimigos deste encontro (5 stalfos). Tesouro (uma chave).

Esta sala guarda uma passagem secreta, isto é, o centro da parede norte é frágil, perfeita para uma bomba fazer seu trabalho. Mas para saber disso, é necessário obter um sucesso em um teste de Procurar CD 10 (Link, como é iniciante, soma apenas seu bônus de Sabedoria +1 neste teste).

D2

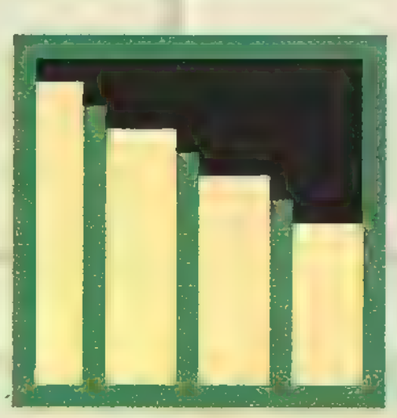
Esta sala tem uma passagem a norte e uma a leste que se fecha automaticamente quando você entra. Colunas centrais servem de poleiro para cinco keeses, que agora estão realmente nervosos.

A passagem a norte está trancada (caso você ainda não tenha gasto uma chave para abrí-la). Para a porta leste se abrir, é preciso eliminar todos os inimigos.

Combate: idem a F2, apenas consulte a "Tabela I", não se esquecendo da quantidade de inimigos deste encontro (5 keeses).

D4

Esta sala não tem saídas, apenas a abertura oeste pela qual você entrou. Mas antes mesmo de bater o olho no aposento, um barulho ensurdecedor de guinchos anuncia a presença de oito keeses.



Combate: idem a F2, apenas consulte a "Tabela I", não se esquecendo da quantidade de inimigos deste encontro (8 keeses). Tesouro (uma bússola mágica).

C2

Esta sala tem uma única coluna que não está devidamente centralizada. Você percebe uma abertura a leste e uma passagem a oeste bloqueada por uma porta dupla de metal que não possui fechadura. Além disso, três gels, limos grotescos que habitam masmorras, guardam o aposento.

Para abrir a porta oeste, é preciso empurrar a coluna central. Para isso um simples teste de Força CD 5 é suficiente.

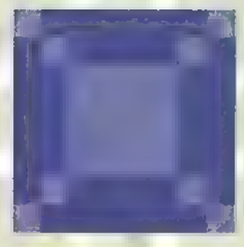
Combate: gels (3), iniciativa 5, CA 9, PVs 2.

Na rodada dos gels, role um d% e compare o resultado com a Tabela III. A medida que os inimigos diminuem, são menores as chance de Link sofrer dano. Na sua rodada, ataque-os normalmente usando as regras do sistema d20.

C1

Este aposento escuro é iluminado pelas chamas de duas piras. Um velho ermitão, sentado tranqüilamente olha para você e proclama o seguinte enigma: ***"Me procures no mais novo portal dos aventureiros navegantes, a península leste é o segredo!"***

Caso o velho seja atacado, uma bola de fogo sairá das piras em direção de seu agressor causando 3d6 pontos de dano: teste de Reflexos CD 15 para dano parcial (metade arredondado para baixo).



C3

Esta sala tem passagem para norte e para leste. Cinco gels rastejam por entre as colunas de pedra.

A leste está uma porta trancada, será preciso uma chave para abrí-la. A parede sul é frágil, dá acesso à sala D3, caso não tenha usado uma bomba antes, esta é sua chance (o teste de Procurar com CD 10 ainda se aplica).

Combate: idem a C2, apenas consulte a "Tabela III", não se esquecendo da quantidade de inimigos deste encontro (5 gels). Tesouro (uma mapa).

B3

Esta é uma sala diferente de todas as outras. Uma caminho labiríntico de blocos de pedras descreve um desenho no chão rodeado de espelho d'água. É preciso atenção para não cair na água, ainda mais quando três stalfos interrompem a passagem que leva até uma porta trancada a norte.

A cada rodada de combate, é preciso fazer um teste de Reflexos CD 10 para não escorregar e cair na água. Caso Link caia, ele desaparecerá e ressurgirá na porta sul de entrada, como se tivesse sido alvo da magia Piscar. Porém, a cada vez que falha, Link receberá 1d4 pontos de dano.

Combate: idem a F4, apenas consulte a "Tabela II", não se esquecendo da quantidade de inimigos deste encontro (3 stalfos).

A3

Esta sala também tem espelhos d'água e uma passagem bloqueada por uma porta trancada a oeste. Além disso, três homens-rato conhecidos como goriyas, preparam seus bu-

O Herói de Hyrule

Link iniciante: Elfo Gue 1; Humanóide (Médio); DV 1d10+2; 12 PV; Inic. +8; Desl. 6m; CA 15, toque 14, surpresa 11; Atq Base +1; Agr +3; corpo a corpo: espada de madeira +4 (dano: 1d4+2, dec. 19–20/x2); QE visão na penumbra; Tend. LB; TR Fort +4, Ref +4, Von +1; For 15, Des 18, Con 14, Int 12, Sab 13, Car 14.

Perícias e Talentos: Escalar + 6, Observar +5, Ouvir +5; Esquiva, Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: espada de madeira, escudo de madeira leve, bombas (x6), 20 rupees.

Link avançado: Elfo Gue 9; Humanóide (Médio); DV 9d10+18; 108 PVs; Inic. +8; Desl. 6m; CA 20, toque 14, surpresa 16; Atq Base +9; Agr +14; corpo a corpo: espada mágica +18 (dano: 1d8+10, dec. 19–20/x2); ou à distância: arco + 16 (dano: 1d8, dec. x3); ou à distância: bumerangue mágico +15 (dano: 1d6+5, dec. x2, paralisia); QE visão na penumbra, RD 4/–; Tend. LB; TR Fort +8, Ref +7, Von +5; For 16 (20), Des 18, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 14 (aumento de Força no nível 4 e aumento de Sabedoria no nível 8).

Perícias e Talentos: Escalar + 15, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +5; Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (espada longa), Especialização em Arma (espada longa), Ataque Poderoso, Trespassar, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Equipamento: espada mágica, escudo mágico, escada, jangada, bombas (x12), anel vermelho, bracelete do poder, bumerangue mágico, arco com aljava de flechas de prata, vela vermelha, apito, comida (1 pedaço), água da vida, cajado mágico. 220 rupees.

THE LEGEND OF ZELDA

merangues para atacá-lo.

Também será preciso fazer testes de Reflexo mas com CD 8 para não cair na água. O resultado do fracasso é similar ao da sala B3.

Combate: goriyas (3), iniciativa 14, CA 19, PVs 10, tesouro (uma chave).

Na rodada dos goriyas, role um d% e compare o resultado com a Tabela IV. A medida que os inimigos diminuem, são menores as chance de Link sofrer dano. Na sua rodada, ataque-os normalmente usando as regras do sistema d20.

A2

Esta sala tem um círculo de oito colunatas em seu centro. Por entre as frestas dessas colunas é possível avistar um alçapão. Provavelmente uma delas é falsa e deve se mover para abrir passagem, mas qual?

Ao entrar na sala, Link deverá passar em um teste de Reflexos CD 13 para evitar uma armadilha de lâminas, caso contrário tomará 1d3 pontos de dano. Se quiser descobrir qual colunata é falsa, role um d8. Somente um resultado de "4" revelará a passagem secreta. A cada resultado diferente, será preciso fazer um teste de Reflexos para evitar novamente a armadilha (resultados já sorteados não contam).

A2 (SUBSOLO)

Você desce uma escada vertical do alçapão e acaba em uma câmara escura com 3 keeses à espreita.

Combate: idem a F2, apenas consulte a "Tabela I", não se esquecendo da quantidade de inimigos deste encontro (3 keeses). Tesouro (arco e aljava mágica de flechas de madeira).

C4

A única passagem desta sala está a leste, mas existem três goriyas a protegendo. Seus bumerangues estão prontos para sibilar no ar.

A parede sul é frágil, dá acesso à sala D4, caso não tenha usado uma bomba antes, esta é sua chance (o teste de Procurar com CD 10 ainda se aplica).

Combate: idem a A3, apenas consulte a "Tabela IV", não se esquecendo da quantidade de inimigos deste encontro (3 goriyas). Tesouro (bumerangue de madeira).

C5

Esta é a sala com o maior número de colunas até agora. Elas formam diversos corredores e há apenas uma passagem a norte que dá em uma porta trancada. Urros violentos e assustadores vêm da sala norte. Distraído pelo barulho, sem que você perceba, duas mãos gigantes caem do teto, uma está prestes a te pegar!

Essas mãos gigantes são conhecidas como wallmasters. Caso uma delas consiga te pegar, o levará de volta para a primeira sala da masmorra (F3). Todos os inimigos já derrotados, retornarão às suas posições e Link terá que percorrer o cami-

nho todo novamente. Se uma wallmaster dá dano, a vítima deverá fazer um teste de Reflexos CD 14. Em caso de falha, a vítima ainda terá direito a um teste de Força contrário ao resultado de agarrar da wallmaster (d20+34), que é quase impossível de escapar, mas também poderá fazer um ataque extra. Caso a wallmaster morra neste ataque extra, Link não será levado ao começo da masmorra.

Combate: wallmasters (2), iniciativa 10, CA 12, PVs 8, tesouro (uma chave).

Na rodada das wallmasters, role um d% e compare o resultado com a Tabela V. A medida que os inimigos diminuem, são menores as chance de Link sofrer dano. Na sua rodada, ataque-os normalmente usando as regras do sistema d20.

B5

Ao entrar na sala, você se depara com a fonte dos poderosos urros. Um dragão enraivecido, cuspidor de fogo, está protegendo uma passagem a leste. É Aquamentus, uma das bestas mais temidas de Hyrule.

Combate: Aquamentus atacará apenas com bolas de fogo, mas cuidado, pois esta besta pode soltar quantas baforadas quiser para incinerar seus oponentes. Ele sempre ganhará a iniciativa. Aquamentus tem CA 18 e 95 PVs. A cada rodada ele libera duas bolas de fogo, para escapar dos ataques, levando apenas metade do dano, Link deverá ter sucesso em um teste de Reflexos CD 12, ou tomará integralmente 1d6 pontos.

B6

Esta é a sala que guarda o mais precioso tesouro de Hyrule, um fragmento da Triforce. Após passar por todos os desafios e derrotar Aquamentus, o triângulo dourado e brilhante está diante de você. Ao tocá-lo, uma energia toma conta de seu corpo. Imediatamente todos seus ferimentos são curados, mas além disso, você, Link, o protetor da princesa Zelda se sente mais forte e mais poderoso. Pronto para encarar o próximo desafio até que Ganon seja subjugado.

Para essa matéria foram usadas como referências os jogos e manuais de Zelda e também o web-site: www.zelda.com.br

A

B

C

1

2

3

4

5

6

D E F

A MASMORRA DA ÁGUIA

NOVOS TALENTOS

PARCERIA

por Gustavo Brauner

NENHUM HERÓI É TÃO PODEROSO QUE NÃO POSSA ACEITAR UM COLEGA DE BATALHAS

Obi-Wan Kenobi e Qui-Gon Jinn. Capitão América e Bucky. Batman e Robin. Mais do que mestre e aprendiz, mais do que amigos, mais do que simples companheiros de batalhas, parceiros. Enquanto mestre e aprendiz estão em um eixo hierárquico, parceiros são iguais. Enquanto amigos nem sempre estão ou agem juntos, parceiros o fazem. Enquanto companheiros de batalhas simplesmente lutam lado-a-lado, parceiros se completam e se complementam.

Um parceiro é alguém que o ajuda a ter um desempenho melhor quando vocês agem juntos. É alguém cujas habilidades se somam às suas para obter resultados ainda melhores. É alguém que mais do que completá-lo, também o complementa.

A importância de um parceiro – ou mais de um parceiro – é óbvia: é muito mais fácil enfrentar aquele monstro em dupla – ou em trio, ou em quarteto – do que sozinho. Se cada parceiro tiver habilidades diferentes, então, tudo fica muito mais fácil. Pense no guerreiro e no bárbaro na linha de frente do combate, derrubando inimigo após inimigo, sofrendo ferimentos enquanto o clérigo conjura algum tipo de *Curar Ferimentos* sobre eles. Ou no mago, disparando *Bolas de Fogo* da linha de fundo. Ou no ladino, evitando furtivamente o combate para se apossar do item que o grupo estava procurando. D&D mais do que incentiva, precisa da parceria.

A parceria é mais do que simples amizade. É mais do que companheirismo. A parceria é um laço forjado ao longo de anos de convívio contínuo, treinamento e ação em conjunto. A parceira é um elo mais do que físico – é, também, espiritual. Ter um – ou mais de um – parceiro não é apenas uma questão de oportunidade; também é uma questão de afinidade. A ligação entre os parceiros se dá com o passar dos anos. É fortalecida pelo dia-a-dia e as dificuldades enfrentadas em conjunto.

Este artigo é sobre a parceria. Sobre talentos que ajudarão a um grupo de personagens se sair melhor quando agindo em conjunto. Os talentos a seguir são para um grupo de personagens que busca se sobressair devido à força do todo.

A mecânica de funcionamento de cada um dos talentos de parceria é bem simples, e está explicada no parágrafo "**Benefícios: de cada um deles**". Mas aqui vão alguns detalhezinhos que você precisa saber:

• Ao escolher o talento Parceiro, um personagem pode escolher um número de parceiros igual a até o seu modificador de Inteligência (sim, INTELIGÊNCIA, porque os benefícios de se ter um parceiro vêm do fato de você ser capaz de dar e tirar o melhor proveito de sua parceria de maneira estratégica). Personagens que tenham penalidades (modificadores negativos) de Inteligência devem multiplicar a sua penalidade por -1 para fins de determinar quantos parceiros podem ter (é por isso que criaturas de baixa Inteligência andam em bando – é muito mais fácil atacar aventureiros incautos quando se está em bando; qualquer idiota sabe que a força está nos números! Criaturas pouco inteligentes podem ter muitos parceiros porque sabem INSTINTIVAMENTE que é melhor ter alguém ao seu lado na hora do combate);

• Cada um dos talentos de parceria só funciona quando você e seus parceiros estão próximos uns dos outros. Isso significa que você e seu(s) parceiro(s) deve(m) estar a uma distância de pelo menos 9m + o seu modificador de Carisma. Essa distância varia para cada parceiro. Por exemplo, Mark tem Carisma 17 (modificador de +3), e seu parceiro, Mitelus, Carisma 14 (+2). Para receber os benefícios de qualquer um dos talentos de parceria, Mark deve estar à, no máximo, 12m de distância de Mitelus (9 + 3 = 12). Já Mitelus deve estar à, no máximo, 11 m de distância de Mark. Ikam, o outro parceiro dos dois, tem Carisma 7 (-2). Para receber os benefícios da parceria, ele deve estar à, no máximo, 7m de um de seus outros dois companheiros (9 - 2 = 7);

• Os bônus ganhos NÃO se somam para cada parceiro seu; por exemplo, com o talento Parceiro e pelo menos um parceiro próximo (à 9m + o seu modificador de Carisma), você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque – mas você NUNCA ganha +3 por ter três parceiros próximos;

• Ter um parceiro não é como ter um outro aliado ou companheiro qualquer; embora você possa agir em conjunto com qualquer um, e até se dar bem eventualmente, a sua ligação com seu(s) parceiro(s) lhe garante uma vantagem sempre que vocês estão próximos; esse elo entre você e seu(s) parceiro(s) ultrapassa os limites físicos – ele também é espiritual – o que torna a morte de um parceiro algo extremamente doloroso e traumático – se um de seus parceiros morrer, ou se a sua parceria por algum outro motivo acabar (por ódio, discórdia ou desgosto, talvez) você e seu(s) parceiro(s) deve(m) fazer um teste de resistência de Vontade com CD 15 + o nível do seu parceiro (no caso de rompimento com mais um parceiro, você precisa fazer um teste para cada parceria encerrada); falha significa que o rompimento de sua parceria deixa marcas profundas em seu ser – você perde 500 XP para cada nível de personagem que o seu(s) parceiro(s) tinha(m); entretanto, a perda total de XP NÃO pode fazer com que seu personagem perca um nível (exemplo: Khelton, um guerreiro de 7º nível e 23.550 XP, perde seu parceiro Ikyru – também um guerreiro de 7º nível; Khelton perde 3.500 XP (7 x 500 = 3500) – o que o reduziria para 20.050 XP, tirando-lhe um nível; ao invés disso, Khelton fica com 21.000 XP, o mínimo para permanecer no 7º nível), e perde 1 ponto de Sabedoria e 1 ponto de Carisma (veja abaixo);

• Além da perda de XP, o seu personagem também perde 1 ponto de Sabedoria e 1 ponto de Carisma para cada teste de resistência de Vontade devido à morte de um parceiro em que falhar, representando o trauma e o desgosto pela morte de alguém tão próximo – os pontos de Sabedoria e Carisma assim perdidos não podem ser recuperados através de nenhum meio mágico ou não-mágico;

• Se um ou mais de seus parceiros morrerem, você não pode escolher um novo parceiro para substituí-lo(s) até que se passe um mês para cada nível de personagem que o(s) seu(s) parceiro(s) tinha(m), mais essa mesma quantidade de tempo depois de encontrar substitutos para seus antigos parceiros; qualquer novo parceiro também precisa pegar o talento Parceiro e escolher você como parceiro. Khelton, o guerreiro de 7º nível do exemplo anterior, precisa esperar 7 meses (Ikyru, o antigo perceiro de Khelton, tinha 7 níveis) até escolher um novo parceiro (embora possa continuar a se aventurar com outras pessoas durante esse tempo), e ter mais 7 meses de convivência com seus novos companheiros até poder escolhê-los (e ser escolhido por eles) como parceiros – se por coincidência essa passagem de tempo for contígua (ao mesmo tempo), então Khelton só precisa esperar 7 meses (exemplo: imediatamente depois da morte de Ikyru, Khelton conheceu Jurrha, um bárbaro, e os dois começaram a se aventurar juntos; durante 7 meses, Khelton ainda sentia a morte de seu parceiro Ikyru, até superá-la e ver Jurrha como um parceiro – como Khelton passou os 7 meses de luto pela morte de Ikyru se aventurando com Jurrha, ele não precisa esperar MAIS 7 meses para poder escolher Jurrha como seu parceiro – os 7 meses posteriores à morte de Ikyru em que Khelton e Jurrha se aventuraram juntos já é o suficiente para começar a forjar os elos de sua parceria).

Parceiro [geral]

Você tem um parceiro – ou mais de um parceiro – que o ajuda a se sobressair quando vocês agem juntos.

Pré-requisito: ter pelo menos um parceiro.

Benefício: para cada ponto de modificador de Int que você tiver (multiplique quaisquer penalidades por –1), você tem um parceiro. Esse parceiro pode ser qualquer um – desde o seu companheiro animal, passando por seus colegas de grupo e familiares, até PdMs, se o mestre assim o permitir. Todos os seus parceiros TAMBÉM precisam pegar este talento e escolher você como parceiro, ou vocês não receberão os benefícios da parceria quando atuando juntos. Quando pelo menos um dos seus parceiros estiver dentro de um raio de 9m + o seu modificador de Carisma, vocês recebem +1 de bônus de circunstância em TODAS as jogadas de ataque, dano, testes de perícias e testes de resistência, e +2 de bônus de circunstância na iniciativa. Diferente de outros bônus, o bônus pela parceria se soma a outros bônus de circunstância (como dispor de um kit de ferramentas de ladrão, por exemplo). O bônus máximo é sempre +1, ter múltiplos parceiros NÃO aumenta esse bônus.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes; a cada nova escolha, ele se aplica a mais um ou mais parceiro(s).

Parceiros até o Fim [geral]

Mesmo às portas da morte, você é capaz de buscar inspiração em seus parceiros para um último, e talvez decisivo, golpe.

Pré-requisitos: Con 14, Parceiro, Vigor, Bônus Base de Ataque +5.

Benefícios: quando você estiver morrendo (entre –1 e –10 PVs), você pode fazer jogadas de ataque e de dano com +1 de bônus de circunstância para cada parceiro seu que esteja dentro de um raio de 9m + o seu modificador de Carisma. Em contrapartida, você perde um número de pontos de vida igual ao bônus final depois de efetuar o ataque. Você pode fazer quantos ataques desses puder antes de morrer.

Parceiros Mortíferos [geral]

Você e seu(s) parceiro(s) estão acostumados a combater juntos, e quando enfrentando o mesmo inimigo, são capazes de atacar melhor e causar ainda mais dano.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +5, Parceiro.

Benefícios: quando você e um (ou mais) parceiro(s) seu(s) estiverem enfrentando A MESMA criatura, você ganha +1 de bônus de circunstância em todas as jogadas de ataque e +3 em todas as jogadas de dano. Perceba que esses bônus são devido à movimentação tática e trabalho em equipe; por isso, esses bônus também se aplicam a ataques à distância, sejam eles com arcos, bestas, dardos, fundas, shurikens ou qualquer outra forma de ataque à distância. Enquanto um parceiro chama a atenção do inimigo para si, o outro parceiro atinge esse inimigo em um ponto mais frágil. Os bônus máximos são sempre de +1 e +3 – ter múltiplos parceiros enfrentando o mesmo oponente NÃO aumenta esse bônus.

Especial: os bônus ganhos devido a este talento se somam àqueles do talento Parceria (para um total de +2 de bônus em jogadas de ataque e +4 de bônus em jogadas de dano).

Você não precisa escolher este talento múltiplas vezes, selecionando parceiros diferentes a cada nova escolha. Ele funciona automaticamente com todos os seus parceiros que também tiverem o talento Parceiros Mortíferos.

Parceiros na Magia [geral]

Você consegue canalizar mais energia mística em cada conjuração quando está próximo de seus parceiros conjuradores.

Pré-requisito: capacidade de conjurar magias arcanas e/ou divinas de 3º nível, Parceiro.

Benefícios: quando você estiver próximo (dentro de um raio de 9m + o seu modificador de Carisma) de pelo menos dois outros parceiros capazes de conjurar magias (sejam eles bardos, clérigos, druidas, feiticeiros, magos, paladinos, rangers, ou qualquer outra classe conjuradora), todas as magias conjuradas por você ganham +1 no nível de conjurador. O custo desse bônus é o sacrifício

da capacidade de dois de seus parceiros de conjurar uma magia do nível mais alto que eles forem capazes de conjurar. Seus parceiros PRECISAM estar acordados, e DISPOSTOS a sacrificar uma de suas magias. Exemplo: Katha, um mago de 6º nível, está próximo de dois parceiros conjuradores – Yorghan, um clérigo de 7º nível, e Tullíria, uma druida de 4º. Katha quer conjurar *Mísseis Mágicos* como se fosse um mago de 7º nível, para causar mais dano em seu oponente. Seus dois companheiros topam; o clérigo sacrifica uma de suas magias de 4º nível, e a druida uma de suas magias de 2º nível (o nível mais alto que cada um pode conjurar). Katha conjura seus *Mísseis Mágicos* como se fosse um mago de 7º nível, ganhando um míssil extra (para um total de 4 mísseis) e causando 4d4+4 pontos de dano. Os seus parceiros precisam sacrificar uma magia do nível mais alto que puderem conjurar cada vez que você quiser conjurar uma magia com o talento Parceiros na Magia. Se os seus parceiros não puderem sacrificar uma magia (por já terem esgotado as suas magias de nível mais alto, por exemplo), você não pode se beneficiar deste talento.

Parceiros na Criação [geral]

Você e seu(s) parceiro(s) têm grande sintonia quando criando itens mágicos.

Pré-requisitos: 12º nível de conjurador, você e seu(s) parceiro(s) devem ter os mesmos talentos de criação de itens, Parceiro.

Benefícios: quando criando itens mágicos (usando um dos talentos de criação de itens) junto com seu(s) parceiro(s), você pode escolher um dos seguintes benefícios: cortar o TEMPO de criação de um item em um terço; cortar os CUSTOS em PO em um terço; ou DIVIDIR os custos em XP de criação de um item entre você e seus parceiros (se for o caso, você deve pagar quaisquer extras – por exemplo, se você e dois parceiros estão criando um item qualquer que custa 100 XP, cada um de seus parceiros deve pagar 33 XP e, você, 34 XP).

Parceiros no Combate [geral]

A sua capacidade de destruir seus adversários ajuda também ao(s) seu(s) parceiro(s).

Pré-requisito: Trespassar Aprimorado, Bônus Base de Ataque +9.

Benefícios: se durante o combate você diminuir os Pontos de Vida de um oponente para 0, além de você poder trespassar outros oponentes, um parceiro seu para cada ponto de modificador de Inteligência que você tenha (multiplique quaisquer penalidades por –1), e que esteja dentro da área de efeito do talento Parceiro (9m + o modificador de Carisma do seu(s) parceiro(s)), pode fazer UM (e SOMENTE UM) ataque contra um oponente adjacente a ele ou ela. Esse ataque é feito como se o seu parceiro tivesse acabado de diminuir os pontos de vida de um oponente para 0, e estivesse usando o talento Trespassar. Exemplo: Gorden, um guerreiro de 12º nível e Int 15 (+2), mata um de seus adversários com um golpe, e trespassa outros dois (com os talentos Trespassar e Trespassar Aprimorado). Syrion, seu parceiro ladino, ganha um ataque contra um oponente adjacente, assim como Nickolas, seu outro parceiro mago.

Informe publicitário

EXPLORAÇÃO

Roupas leves e escudos pesados, a melhor defesa nas arenas

ARENAS

AS MAIS MORTAIS ARENAS DE DARK SUN

As arenas são palcos onde lutas sangrentas decidem o destino dos competidores, alguns conquistam a glória da vitória e alcançam a fama e outros sucumbem ao receber um golpe final que lhes apresenta a porta da morte. A violência das lutas, empolgação da platéia e as apostas em jogo são variáveis em cada região, porém, a arte de degladiar fascina, excita e se populariza em qualquer canto do mundo.

Seja em uma grande cidade com *coliseum* ou em uma tribo bárbara cujo esporte é o combate, sempre existirão arenas nas quais ferozes combatentes demonstrarão suas habilidades de luta e representação.

Essa matéria em conjunto à classe Gladiador, apresentada na DragonSlayer nº 11, forma um novo modo de se aventurar. Cruzar reinos em busca de arenas diferentes ou tentar escapar da condição escrava, leva o herói a um mundo de combates onde a força e estratégia são determinantes em seu sucesso. Quatro arenas diferentes serão detalhadas, cada uma com seus perigos, histórias e dificuldades.

O Criterium

(Extraído da cidade-estado de Balic)

Descrição

Uma das arenas mais belas já construídas, o Criterium apoia-se em um penhasco e é feito inteiramente do mais puro mármore branco. O Criterium serve para lutas e também para empregar sentenças após criterioso tribunal, o que dá sentido ao seu nome, que significa "Local de Julgamento".

Conhecido pela sua arquitetura arrojada que incorpora elementos inusitados como enormes velas que se erguem a mais de 40m de altura, pintadas de verde e vermelho, o Criterium foi obra de um projetista e pesquisador de desenhos antigos, inspirado em embarcações de grande porte.

Uma praça descomunal, totalmente lisa e nivelada cerca toda a arena, o que proporciona uma visão sem barreiras de qualquer ponto exterior. A única entrada é acessada por uma escadaria que leva a um portão central, enfeitado por arcadas. Ao entrar na arena, a primeira sensação é de estar no interior de um grande cofre, com a diferença de não haver teto. O sol é arrefecido pelas sombras projetadas das velas. Qualquer visitante que entra, sai no nível mais baixo e deve andar para outros setores subindo as arquibancadas para se acomodarem.

O Criterium tem o formato de um quadrado, a sua área de luta mede 60m x 60m. O chão é composto por lajotas de mármore de 3m x 3m cada. Essas lajotas são, na verdade, prismas de pedra que se movem verticalmente, pois o solo abaixo é arenoso e aguado, semelhante a uma densa areia movediça. O vai-e-vem desses prismas pode resultar diferenças de altura de até 6m. Ao se moverem, diferentes desenhos tridimensionais são criados que variam de rampas, pirâmides e outras formas mais estranhas. Essa característica da arena resulta em espaços pequenos, corredores e torres, ambiente mais propício para um combatente de tamanho pequeno e ágil.

Muito embora a grande graça dessa arena seja o movimento de seu piso, as lajotas podem ser configuradas e travadas em um arranjo específico, útil quando criaturas de grande porte são lançadas ao combate. Por fim, na parte posterior da arena ficam confinados os gladiadores, muitos deles escravos presos em celas, criaturas enjauladas e alguns salões com armas e serviços diversos.

Perigos e Ameaças

O Criterium é conhecido pela instabilidade de seu solo ocasionada pelo movimento das lajotas que sobem e descem na bacia de areia movediça. Durante as lutas, gladiadores podem ser surpreendidos e sofrer infortúnios, tais adversidades variam de escorregões a esmagamentos.

A qualquer momento da batalha, o Mestre pode rolar 1d10 para determinar um dos acontecimentos da tabela "Criterium".

Além da condição de instabilidade o Criterium ainda reserva outros perigos. Muitos monstros são usados nas lutas, dentre eles, os mais comuns são as Aberrações, Gigantes e Humanóides Monstruosos. Todos capturados e escravizados, deixados sem alimento para sua selvageria ser ainda mais bestial que de costume.

A Arena-Floresta

(Extraído da cidade-estado de Gulg)

Descrição

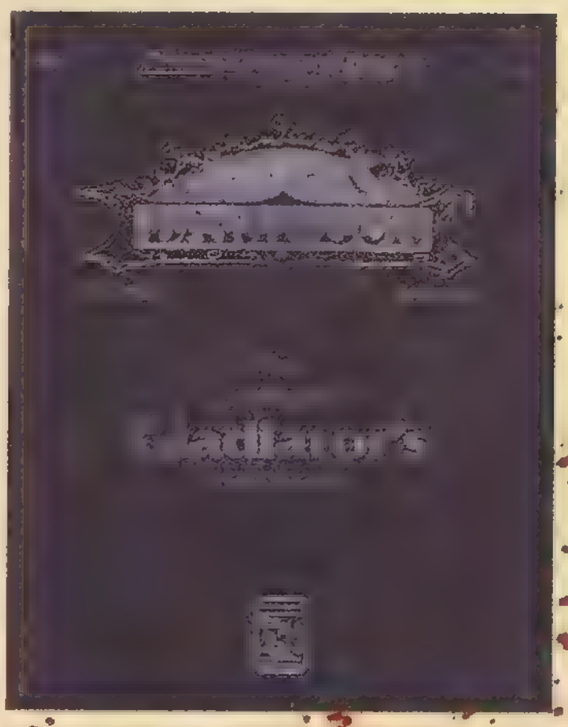
Situada no coração de uma grandiosa floresta, essa arena é surpreendente para os que a conhecem pela primeira vez. A mata densa e exuberante no exterior conta com uma diversidade poucas vezes vistas, o que atraí muitos druidas e herbalistas. Para alcançar a arena é necessário viajar pelo menos uma hora (no caminho mais curto) por dentro da selva fechada, o que representa um perigo à parte. A estrutura da construção parece crescer do chão da floresta pela sua própria vontade, criando paredes e muradas de árvores, cipós e vinhas entrelaça-

O Livro Completo dos Gladiadores

As arenas apresentadas nesta matéria foram extraídas do Livro Completo dos Gladiadores, lançado pela extinta TSR. Esse compêndio faz parte de uma série de manuais que vinham em capas marrons (como os dedicados a raças e classes básicas), azuis (geralmente para mestres como o Manual de Vilões e o Guia de Castelos), verdes (dedicados à histórias e culturas reais como os Vikings) e por fim, os de capa preta, substratos de cenários específicos, no caso em questão o mundo de Athas, ou DarkSun como é mais conhecido.

No cenário desértico, selvagem e escravagista, os gladiadores eram comuns. Guerreiros que lutavam pela vida e almejavam a liberdade. Nas 128 páginas da edição existem regras e conteúdo para a criação desses personagens. Muitas delas representam manobras de combate diferenciadas, dicas para aventurar-se e a seção mais interessante: as Arenas de Tyr, região mais conhecida de Athas.

O livro traz ao todo sete arenas, cada uma com suas características que as tornam únicas em desenho e desafio. Para essa matéria, apenas 4 das 7 arenas serão usadas, justamente as mais diferentes que podem ser acopladas a qualquer cenário. Essas são as arenas das cidades-estado de Balic, Gulg, Raam e Urik. As de Draaj, Nibenay e Tyr ficarão de fora mas podem ser conferidas no livro usado como inspiração, que aliás é uma ótima opção para quem gosta de DarkSun ou para quem queira incorporar lutas de gládios em suas campanhas.



das. Aos olhares desatentos, a arena pode passar desapercebida, pois se camufla com a vegetação local.

Em dias de luta, um caminho é aberto por druidas que afastam os troncos das árvores e criam um tapete de grama macia, balizado por flores e plantas belíssimas. Essa via leva ao portão de entrada que se assemelha a um arco ogival feito pelo encontro de duas árvores gigantescas e desfolhadas entrelaçadas no topo. Essa é a única passagem para a arena que se fecha com um cercado de bambus robustos.

Passado o arco de entrada, logo se vê as arquibancadas, constituídas por troncos e juncos tortos e nodosos que correm horizontalmente em variadas alturas, montando degraus para permitir uma visão melhor do centro dedicado às lutas. Ao longo das laterais internas da arena existem quatro entradas de cada lado, fechadas por portões pesados de madeira maciça. Essas passagens levam a salas internas que ficam abaixo das arquibancadas. Suas funções variam de celas, jaulas e depósito de armas e armaduras.

Das profundezas abissais da Arena Natural podem sair criaturas estranhas

Ilustração: Brom

A Arena Floresta é única, seu campo de combate tem formato oval e mede 69m x 42m, dentro dele despontam variados arbustos e árvores pequenas que apresentam desde folhagens macias a ramos espinhosos e pontiagudos. O chão do palco de combate fica rebaixado da primeira arquibancada a uns 6m de profundidade. Essa conformação permite aos gladiadores se esconderem e pegarem oponentes de surpresa, mas precisam ter cuidado, pois algumas dessas vegetações são extremamente venenosas, um mero arranhão pode selar o destino de um combatente.

Além disso, as próprias árvores, vinhas, cipós e arbustos, podem funcionar de armas improvisadas. Galhos robustos facilmente viram clavas, cipós tornam-se chicotes e como a lenda conta, um gladiador muito forte já conseguiu arrancar um tronco inteiro para destruir seus inimigos. Outra lenda é sobre a coloração vermelha presente em quase todas as folhas e ramos dentro da arena. Dizem, que o constante derramar de sangue dos gladiadores são sugados pelas raízes das árvores o que ocasiona a pigmentação carmesim.

A devastação em grande escala da mata interna por algum gladiador provoca uma reação negativa da platéia. Além de ganhar má fama na Arena Floresta, ainda será surpreso após o combate (caso saia vitorioso) com truculentos guardas que terão prazer em dar-lhe uma lição de respeito à natureza e à arena.

O combate sempre começa com a entrada de gladiadores ou times de gladiadores em lados opostos da arena. Alguns partem para a luta, enquanto outros preferem usar as folhagens para se esconder e pegar os inimigos de surpresa. Caso um combatente insista em ficar oculto, certamente a platéia irá vaiá-lo, provocá-lo e berrar sua localização aos inimigos. Tática é permitida, mas covardia não é tolerada pelos espectadores.

A Arena Floresta é perfeita para combatentes furtivos ou heróis acostumados com a natureza. As classes, druida, ranger e bárbaro (e quaisquer outras que se integrem com a floresta) ganham um bônus ao combater de +1 no ataque e +1 na CA. Raças como elfos, fadas e outros seres nativos, como trolls, também recebem esse bônus. Caso um elfo ranger, por exemplo, lute na Arena Floresta, receberá o bônus acumulado.

Perigos e Ameaças

A Arena Floresta é famosa pela formação vegetal que a constrói. Mas as árvores e arbustos mais importantes são as que se

Criterium

Rolagem de 1d10	Ocorrência
1 a 5	Nada ocorre
6	O chão se move sob os pés de um dos combatentes. É necessário efetuar um teste de Reflexos CD 15 ou ele ficará na condição *caído*.
7	O chão se move sob os pés de todos os combatentes. Todos que estiverem pisando na arena são intitulados a um teste de Reflexos CD 15 ou ficarão *caídos*.
8	A lajota sob os pés de um dos combatentes sobe rapidamente 3m de altura e todas as que a rodeiam descem 3m, surgindo uma diferença de 6m. O combatente terá que fazer um teste de Reflexos CD 20 ou cairá no recém-criado poço, sofrendo 1d6 de dano pela queda. Mesmo que se salve ele ainda estará "ilhado" no topo do prisma e precisará escalá-lo para descer (CD 10) e escalar novamente o poço para subir (CD 10).
9	A lajota sob os pés de um dos combatentes desce rapidamente 3m de altura e todas as que a rodeiam sobem 3m, surgindo uma diferença de 6m. O combatente ficará preso no poço e terá que escalá-lo para sair (CD 15 de Escalar). Enquanto tiver no poço todos os inimigos terão +1 de bônus para atacá-lo por estarem em posição elevada.
10	Variados prismas sobem muito rápido formando torres que tombam na arena. Todos os combatentes devem fazer um teste de Reflexos CD 20 ou serão esmagados pelos pináculos sofrendo 6d6 de dano e ainda ficarão *imobilizados*, sofrendo 3d6 de dano para cada rodada que permanecerem presos. Um teste de Reflexos bem sucedido alivia metade do dano logo no tombamento das torres e livra alguém da condição de *imobilizado*. A perícia Arte da Fuga também pode ser usada para livrar-se do pináculo que prende o personagem. Depois de ocorrido esse evento a arena não sofrerá mais movimentos no piso e terá que ser reestruturada durante uma semana para voltar ao normal.

destacam dentro do campo de combate. Qualquer personagem que tenha Conhecimentos (natureza) pode fazer testes para descobrir quais são os tipos de vegetações presentes na arena. Isso requer uma ação de rodada completa e um sucesso sobre um CD 15. Como existem mais de 40 tipos de folhagens diferentes, demoraria um bom tempo para um combatente analisar todos os arbustos e árvores. E, ainda assim, de tempos em tempos são plantados novos tipos de vegetação, o que torna o trabalho de memorizar todos os tipos de vegetais praticamente impossível.

Caso um dos combatentes se arranhe com os espinhos, se esconda entre as folhagens, ingira uma folha ou pétala ou sofra um ataque com um galho, cipó ou espinheiro, role a tabela "Arena-Floresta" para ver um efeito adicional.

Além da vegetação diferente, a Arena Floresta conta com outros perigos. Muitos monstros são usados nas lutas, dentre eles, os mais comuns são as Fadas, Bestas Mágicas, Plantas e Animais.

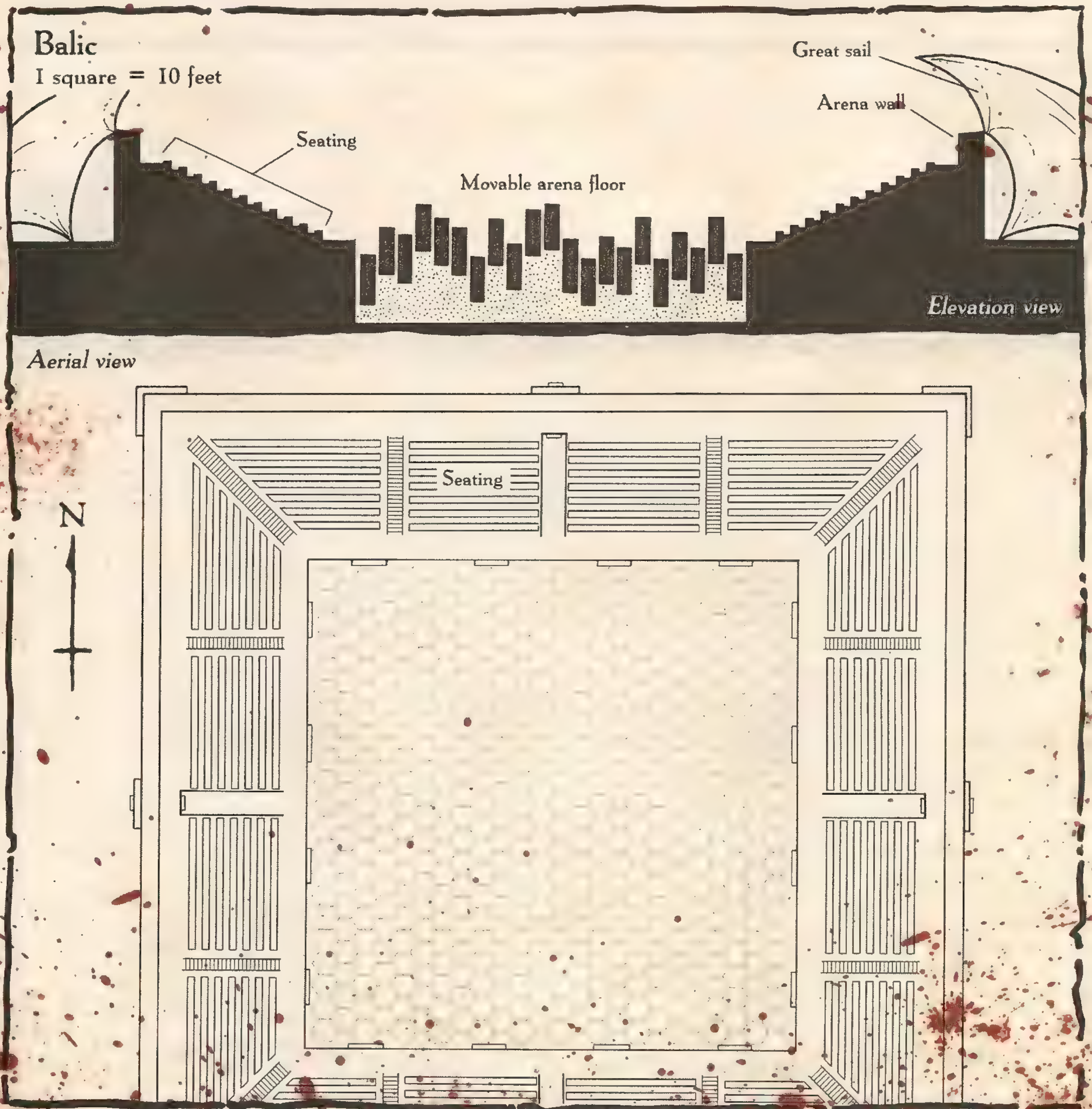
A Arena Natural

(Extraído da cidade-estado de Raam)

Descrição

A escalada é árdua até as passagens estreitas que levam até a Arena Natural. Situada no cume de um imenso morro, o anfiteatro natural é construído nas rochas de coloração vermelho-ferrugem. Depois de subir até o topo, espectadores descem até os locais onde desejam ficar pra observar as lutas.

A Arena Natural tem um formato bruto, o desenho dos efeitos do tempo sobre a rocha. A parte das arquibancadas foi lapidada pelos fortes ventos que sopram na região e o outro morro possui reentrâncias, como pequenas cavernas que são mais con-

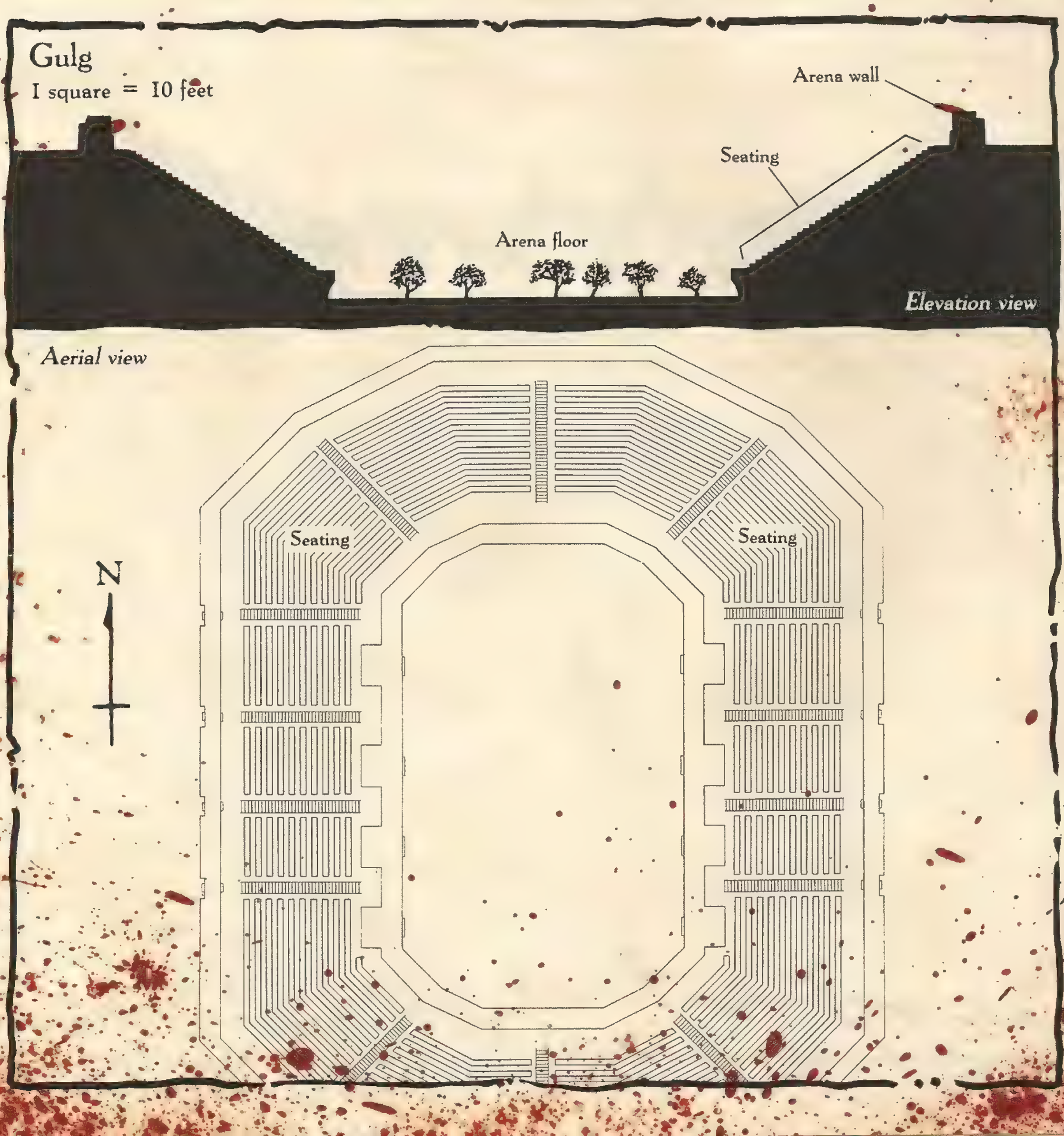


fortáveis e abrigam muitos da platéia, geralmente os mais abastados. A parte mais baixa é o palco da arena, conhecido pela sua cobertura de uma areia avermelhada.

Uma grande falha natural, apelidada de "Garganta Mortal", separa a arquibancada do palco de luta. Essa ravina age como uma barreira natural, protegendo os espectadores dos combatentes (e vice-versa). A garganta tem dezenas de metros de comprimento, 15 m de largura e 60 m de profundidade. Os desafortunados que caem ou são jogados na garganta, além da horrível queda, ainda sofrem com as rochas pontiagudas que despontam e com espinheiros que lá crescem. Essa queda mortal impinge na vítima a sensação de estar sendo mastigada por uma mandíbula gigante. Os ecos de horríveis gritos são muitas vezes as últimas manifestações de gladiadores que lá caíram. A lenda diz que os espinheiros e esporões de pedra são tantos que nunca houve quem chegasse inteiro (vivo ou morto) até o fundo da garganta, os mais supersticiosos ainda afirmam que nas profundezas do abismo moram mortos-vivos sedentos pelo corpo morto ou essência vital dos que despencam.

A curvatura natural da arena funciona como um amplificador acústico, permitindo uma audição perfeita para qualquer espectador. Independente do ponto onde estiver, o observador irá ressoar seus gritos, pragas, urros e berros das lutas e quedas que ocorrem durante o espetáculo. Esse fator leva uma emoção bem maior a quem assiste, dando a fama de Arena Brutal a esse anfiteatro natural.

Atrás da arquibancada sobe uma murada de granito, continuação natural do morro. A curiosidade é que escalando mais esse ponto, são encontradas inúmeras pedras preciosas incrustadas no chão, tais como ametistas ou opalas. Porém, quem tentar removê-las será preso e sentenciado a lutar na arena. Dizem que somente gladiadores com muitas vitórias podem satisfazer sua cobiça com visitas ao local onde tentam retirar o maior número de pedras possível, o fato é que ele precisa fazê-lo sem nenhum equipamento, apenas com as mãos limpas. Não é difícil achar unhas arrancadas, dentes e



muito sangue pela imediação.

No lado oposto, onde ficam as cavernas, o morro que sobe é perfurado por inúmeros túneis e salões secretos. Essas passagens, que levam a centenas de buracos onde é possível observar as lutas, são protegidas por cortinas rústicas de um tecido preto e grosso.

Por causa da erosão constante que há na região, os escravos que cuidam do local precisam diariamente remover areia do palco de luta para deixá-lo perfeito para combates. É proibido que se jogue areia e detritos na garganta, pois desse modo um dia ela poderia se encher por completo.

O palco gladiatorial da Arena Natural sempre leva um dilema aos combatentes que precisam lutar tomando cuidado com os inimigos e também com a queda mortal. É melhor enfrentar um combatente que desfere golpes certeiros e mortais ou talvez encarar a queda horrível aspirando alguma chance ou até uma morte mais rápida? Essas opções ficam apenas para a escolha dos desesperados.

A Arena Natural é mais adequada para combatentes fortes e truculentos. Heróis com o talento Agarrar Aprimorado, Encontrão Aprimorado ou Atropelar Aprimorado, recebem um bônus ao lutar de +1 no ataque e +1 na CA.

Perigos e Ameaças

A Arena Natural é a mais dura de se lutar, além da garganta que representa um enorme perigo (uma queda nela causa 20d6 de dano, teste de Reflexos 25 para metade), ainda existem outros fatores de perigo, como ventos que levantam poeira atrapalhando a visão e o chão escorregadio que tira o equilíbrio. Tudo isso pontuado pelo sol inclemente que sempre é forte no local.

Durante a luta, o Mestre pode rolar o dado para adicionar efeitos extras:

Afora todas as dificuldades da Arena Natural, é comum o uso de monstros para deixar mais selvagem o combate. Entre as criaturas mais usadas estão os Morto-Vivos, Limos, Extraplanares e Gigantes.

Arena-Floresta

Rolagem de 1d10	Ocorrência
1 a 5	Nada ocorre
6	A vegetação é venenosa e provoca paralisia caso entre em contato com a circulação ou seja ingerida. Teste de Fortitude CD 18 ou ficará paralisado por 1d4 rodadas.
7	A vegetação é venenosa e provoca urticária grave. Ao simples contato com a pele, um forte ardor toma conta da região, provocando um incômodo que dura 1d6 rodadas e causa a perda de 2 pontos de Destreza e de Constituição temporários. Um teste de Fortitude CD 20 anula esse efeito, porém se a vegetação for ingerida o teste é negado.
8	A vegetação tem propriedades curativas que se ingerida alivia todos os ferimentos por contusão (dano temporário) e ainda cura 1d8 pontos de vida.
9	A vegetação tem uma seiva especial com propriedades anticoagulantes, se usada como arma e provocar dano, causará um dano adicional de 1 ponto por sangramento que continuará pelas outras rodadas (tal como uma arma com o efeito *sangramento*).
10	A vegetação é viva e atacará quem se aproximar. Se for uma árvore, considere-a um ent; se for arbustiva, pode ser um homem vegetal ou arbusto errante (todas as criaturas são encontradas no *Livro dos Monstros*).

Gladiadores vigorosos se dão melhor na Fossa Negra da Morte

Ilustração: Brom

A Fossa Negra da Morte

(Extraído da cidade-estado de Urik)

Descrição

A Fossa Negra da Morte é feita de rocha obsidiana, lisa, dura e preta que se lascada, forma lâminas afiadíssimas. Antes o local era uma antiga mina de obsidiana que foi abandonada quando se achou uma jazida bem maior do material em local próximo. Aproveitando a escavação, foram criadas ao lado da fossa, as arquibancadas que

formaram essa diferente arena.

O negro profundo e o formato irregular tornam a Fossa Negra da Morte uma arena única. Esse desenho tortuoso foi resultado do abandono da escavação e, em vez de tentar alinhar sua estrutura, decidiu-se pelo mais fácil e rápido: manter a forma amebóide apenas erguendo fileiras de assentos logo acima. As arquibancadas são construídas com trilhos grossos de madeira chumbados no chão rochoso, protegendo os espectadores de cortes indesejados na perigosa obsidiana. Escadarias aparecem em poucos pontos, o que dificulta a acomodação da platéia na arena. Os assentos mais altos são bem mais largos, feitos para observadores de tamanho grande ou maior, provavelmente um cuidado tomado pela área estar próxima de tribos e civilizações contendo gigantes e outros seres de grande porte.

A arena por si só é quase tão mortífera quanto os próprios gladiadores. A obsidiana preta aquece muito no sol do meio dia, causando temperaturas elevadas dentro da fossa com picos de 75°C.

Gladiadores temem lutar na Fossa Negra da Morte por mais uma razão. Os raios solares além de causarem o calor, ainda podem refletir na superfície vítrea da obsidiana e cegar os lutadores. Mesmo que o ofuscamento seja temporário, pode ser o suficiente para um inimigo tirar vantagem e desferir um golpe mortal.

Para piorar ainda mais a situação, as paredes da fossa são cobertas com milhares de lanças de obsidiana que possuem espinhos afiados como lâminas. Não há local que não esteja coberto com esses pontaletes, transformando toda a parede em um instrumento de morte. Para aproveitar essa característica peculiar da arena, também protuberam indiscriminadamente do chão outras tantas formações chamadas de "Cajados de Sangue". Esses cajados são pilares de obsidiana de alturas e larguras variadas que também possuem dentes e serrilhas afiadas. Caso sejam danificados ou tombem por causa do combates, os cajados serão repostos ou remodelados para sempre apresentarem um perigo para quem esbarre neles.

O número de cajados varia para cada ocasião combativa. Há ocasiões onde dezenas de cajados podem diminuir o espaço de movimentação e ameaçar muito mais os gladiadores, ou então, quando criaturas grandes são parte do espetáculo, apenas dois ou três monólitos com pontas afiadas por todo o lado podem ser usados. É dito que o número e disposição dos pilares são decididos por poderosos apostadores que influenciam os organizadores da arena para tentar tirar vantagem dependendo do gladiador em que vão apostar.

Por causa da extenuante temperatura que pode fazer dentro da fossa, os jogos começam logo ao amanhecer. Fãs caminham até a arena ainda na escuridão da madrugada para conseguirem os melhores assentos. As arquibancadas e palco são iluminados por tochas e barris de óleo colocados em pontos estratégicos. Quando o primeiro raio solar anuncia o novo dia, a primeira luta começa. À medida que o sol sobe, também se eleva a temperatura da arena. As lutas são programadas para acabar logo, antes que a temperatura atinja o seu pico de intensidade.

Combates especiais, chamados de Briga dos Dragões ocorrem no sol a pino e exigem o máximo do esforço físico e vigor dos competidores. Essas lutas não testam apenas as capacidades dos gladiadores, mas também a estamina dos espectadores que sofrem junto com o calor excessivo. Lutar nessas condições faz o guerreiro perder pelo menos o dobro de água e sais, acelerando a fadiga. Além disso, a pedra negra absorve tanto o calor que aqueles que a tocam com a pele nua sofrem 1d4 pontos de dano por fogo.

Arena Natural

Rolagem de 1d10	Ocorrência
1 a 5	Nada ocorre
6	Um forte vento levanta a areia vermelha do chão entrando nos olhos e obscurecendo a visão. Todos os combatentes devem fazer um teste de Fortitude CD 20 ou ficarão temporariamente cegos por 1d6 rodadas. Mesmo aqueles que passarem lutarão como se toda a área estivesse sob o efeito da magia *Névoa Obscurecente* que durará 6 rodadas.
7	O forte sol está mais quente do que nunca, lutadores devem testar a Fortitude com CD 18 a cada 5 rodadas ou ficarão *fatigados*. Com 3 falhas seguidas nos testes a condição passa para *incapacitado*.
8	O chão arenoso está escorregadio. A qualquer movimento brusco (ataque, corrida, lançar magias etc), será necessário um teste de Reflexos CD 18, caso falhe, quem se movimentou ficará *caído*.
9	A platéia fervorosa resolve "melhorar" o combate por conta própria, tornando-o mais selvagem. Começam a lançar pedras e detritos sobre os combatentes. Um teste de Reflexos de CD 15 deve ser feito para evitar 2d6 de dano por pedradas.
10	Emergem da "Garganta Mortal" criaturas mortas-vivas que podem variar de meros zumbis a carniçais ou liches (todas as criaturas são encontradas no *Livro dos Monstros*).

Gladiadores experientes usam os pilares do Criterium para sua vantagem

Ilustração: Brom

A Fossa Negra da Morte é uma das poucas arenas que também conta com apresentações no horário noturno. Grandes lampiões de óleo, a 4m de altura são montados em pedestais e levados até pontos diversos da arena. Lentes de vidro ainda amplificam a claridade ao serem dispostas próximas ao fogo. A arena sempre fica lotada para os jogos noturnos, que são mais conhecidos como Jogos dos Ladinos. Sob a proteção da escuridão e da grande massa de gente, ladrões e punguistas se preocupam mais em roubar a platéia do que a assistir a contenda.

A Arena Natural é mais adequada para combatentes com grande vigor físico. Heróis com o talento Vitalidade, Grande Fortitude ou com Constituição 18 ou mais, recebem um bônus ao lutar de +1 no ataque e +1 na CA.

Perigos e Ameaças

A Fossa Negra da Morte é a mais extenuante arena de combate. Caso um lutador não morra pela batalha, pode perecer pelas condições mortais de calor e perigo trazido pelas afiadas lanças de obsidiana. Tanto os pontale-

res que saem das paredes, como os Cajados de Sangue, funcionam como armas caso alguém seja jogado contra eles ou se tais esporões de pedra caiam em cima dos gladiadores. Qualquer que seja o caso, eles infligirão 1d6 pontos de dano e mais 1 ponto por sangramento em rodadas subseqüentes (tal como uma arma do sangramento).

Durante a luta, o Mestre pode rolar o dado para adicionar efeitos extras (ver tabela ao lado).

Não são somente as afiadas lanças e cajados, ofuscamentos e calor que deixa a Fossa Negra da Morte perigosa. Criaturas como Dragões (esses principalmente nos combates do meio-dia), Elementais e Construtos são usados em lutas especiais.

Fossa Negra da Morte

Rolagem de 1d10	Ocorrência
1 a 5	Nada ocorre
6	Um dos cajados desaba com o furor da luta. Um dos combatentes deve fazer um teste de Reflexos CD 18 para escapar de suas afiadas pontas. Na falha, o dano será de 2d6 até 10d6 (dependendo do tamanho do cajado), o sucesso reduz metade do dano.
7	O forte sol chegou ao topo, lutadores devem testar a Fortitude com CD 25 a cada 2 rodadas ou ficarão *fatigados*. Com 3 falhas seguidas nos testes, a condição passa para *incapacitado*. Além disso o toque no chão, paredes ou Cajados de Sangue, causará um dano por queimadura (fogo) adicional de 1d4. Aqueles que desmaiarem ou caírem tomarão esse dano continuamente até que se levantem.
8	Uma clarão de luz ofusca um dos lutadores. Ele deve fazer um teste de Fortitude CD 20 ou ficará cego por 1d6+2 rodadas.
9	Vários cajados desabam com o furor da luta. Todos os combatentes devem fazer um teste de Reflexos CD 18 para escapar de suas afiadas pontas e dos estilhaços que voam por todo o lado. Na falha, o dano será de 5d6, o sucesso reduz metade do dano.
10	Uma rara e mortal concordância dos raios solares com as faces vítreas e refletivas da Fossa Negra da Morte causa uma onda de calor extraordinário que exaure o líquido dos combatentes. Considere que a magia *Evaporação* foi lançada em toda a área (para efeito de cálculo use um conjurador de nível 20).

Bem-vindo à Cidade dos Piratas!

Conheça *Porto Livre*, a mais nova linha de produtos de RPG no Brasil!

Porto Livre é uma cidade de fantasia pronta para ser usada no cenário de sua preferência, seja ele Reinos de Ferro, Tormenta ou qualquer outro. Os livros de Porto Livre já conquistaram diversos prêmios nos Estados Unidos e no mundo, e são aclamados pela crítica internacional como os melhores suplementos genéricos para o Sistema d20!

O primeiro livro da linha, *Morte em Porto Livre*, é uma aventura para personagens iniciantes que ganhou os prêmios ENnie e Origins por Melhor Aventura. *Morte em Porto Livre* e sua continuaçao, *Terror em Porto Livre*, já estão disponíveis no Brasil; peça na livraria de sua preferência ou compre online, com frete grátis, em www.jamboeditora.com.br.

Terror em Porto Livre
48 páginas
R$ 15,00

Morte em Porto Livre
32 páginas
R$ 11,50

Conheça também nossas outras linhas de livros:

Fantasia e metal no cenário mais aclamado da atualidade!

O mundo de jogo mais popular do Brasil (e com mais livros publicados)!

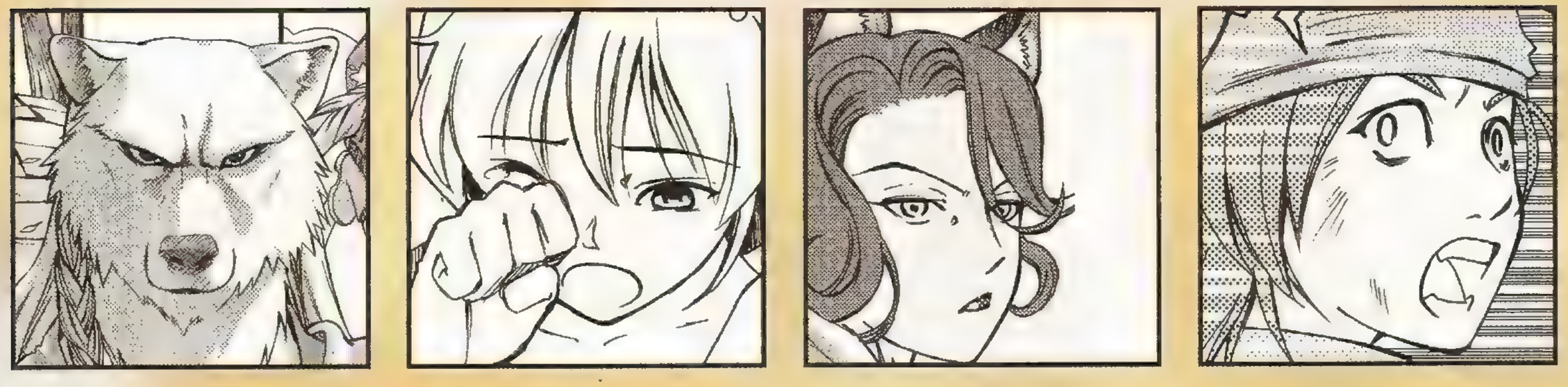
TORMENTA

JAMBÔ

www.jamboeditora.com.br

DBride

A Noiva do Dragão



Koi
Homem-lobo (ou lobisomem, quem pode saber?) de pouco papo e muita cara amarrada. Passa os dias pensando em formas de matar certo lorde-dragão metido a besta.

Tuna
Irmã mais nova de Dafnia, a noiva prometida de Lorde Betta. Passa os dias pensando em formas de salvar a irmã de um casamento que tem tudo para acabar mal.

Astra
Herdeira da Raposa, alquimista e curandeira da vila. Passa os dias pensando em formas de manter seu relutante noivo Marlin ainda interessado em casar-se no Festival dos Noivos.

Marlin
Ferreiro da vila. Passa os dias pensando em formas de fazer seu golem de ferro funcionar direito, e também em formas de evitar que Astra o deixe ainda mais sem graça.

Obrigado a deixar a aldeia Aqvarivm, Koi é emboscado por Betta, sozinho e desarmado. Sabendo que uma lâmina de aço comum nada pode contra ele, Koi havia roubado alguns frascos de poções indendiárias — que demonstraram ser também inúteis. A súbita chegada de Dafnia interrompe o confronto: sua irmã Tuna ficou doente, e ela precisa que Koi cuide dela. Na verdade, Tuna estava fingindo; ela tem esperanças de que o guerreiro estrangeiro salve sua irmã do dragão.

Faltam 12 dias para o Festival dos Noivos.

Parte 9

Na Toca da Raposa

Roteiro: Marcelo Cassaro • Arte: Erica Awano

SENHOR VÂNDALO!

VAI MESMO FICAR? PODE NOS AJUDAR?

VOCÊ PODE SALVAR MINHA IRMÃ DO DRAGÃO?

O QUE ESTÁ TENTANDO DIZER?

VOCÊ... QUER SABER, DE ONDE VEIO ESSE PAPEL?

VEIO DE UM LIVRO! NÃO SEI LER, MAS UMA VEZ O TIO ABOLETE ME ENSINOU A ESCREVER MEU NOME, E O NOME DA MAMÃE, E...

HÃ? O LIVRO? QUER SABER DE ONDE VEIO?

ESTAVA EM UMA PRATELEIRA ALTA, CHEIA DE PAPEL VELHO, PODRE! NÃO DÁ PRA DESENHAR NELES, ENTÃO EU...

QUÊ? A PRATELEIRA? FICA EM UMA SALA SECRETA, EMBAIXO DA TORRE!

POR QUE ESTÁ TÃO INTERESSADO EM UMA PRATELEIRA? VOCÊ É CARPINTEIRO?

A SALA SECRETA? EU... EU ME ESCONDO LÁ, ÀS VEZES...

NINGUÉM SABE QUE ELA EXISTE! NEM LORDE BETTA!

A ENTRADA FICA FORA DOS MUROS DA CIDADE! VAMOS LÁ, EU MOSTRO PRA VOCÊ...

HÃ? NÃO?! NÃO QUER ME LEVAR? MAS EU QUERO IR TAMBÉM!

NÃO ESTOU DOENTE DE VERDADE! EU ESTAVA FINGINDO PARA VOCÊ FICAR!

VOCÊ NÃO VAI ACERTAR O CAMINHO SEM MINHA AJUDA!

O QUE ESTÁ FAZENDO AGORA? ISSO É UM DESENHO?

VOCÊ TAMBÉM GOSTA DE DESENHAR? QUE LEGAL!

ISSO É UM... MAPA?

VOCÊ QUER QUE EU DESENHE UM MAPA? É ISSO?

MAS ASSIM VOCÊ VAI PODER ACHAR A SALA SECRETA SOZINHO!

PÔXA... NÃO É JUSTO...

NÃO FOI CULPA MINHA! EU *FIZ* O QUE VOCÊ FALOU!

DESENHEI O MAPA QUE VOCÊ QUERIA!

NÃO TENHO CULPA SE *VOCÊ* NÃO ENTENDE!

ALÉM DO MAIS, É MUITO MELHOR SE EU MESMA MOSTRAR O CAMINHO!

É UM TÚNEL ESTREITO! NÃO SEI SE ALGUÉM GRANDÃO FEITO VOCÊ VAI CONSEGUIR PASSAR!

E TEM UMAS PASSAGENS QUE EU NÃO TENHO CORAGEM DE OLHAR! SAEM UNS BARULHOS ESTRANHOS...

TEM COISAS MUITO BONITAS NA SALA! EU QUERIA DAR DE PRESENTE PARA A IRMÃ... A MÃE...

...MAS TENHO MUITO MEDO QUE LORDE BETTA DESCUBRA!

POR ISSO NUNCA TIREI NADA DE LÁ! SÓ PAPEL!

ENTÃO NÃO VAI TER PROBLEMA, SE NINGUÉM MAIS...

...SOUBER?

NÃO PRECISA PARECER ASSIM TÃO SURPRESO!

DEPOIS DAS BOBAGENS QUE ANDOU FAZENDO DESDE QUE CHEGOU...

(ATACAR UM DRAGÃO COM FOGO DE ALQUIMISTA, ONDE JÁ SE VIU...?)

...FOI BEM FÁCIL ADIVINHAR SEU PASSO SEGUINTE!

ALÉM DISSO, MOCINHA...

...EU SEI ***MUITO BEM*** QUANDO ALGUÉM FINGE ESTAR DOENTE!

AGORA VOLTE LOGO PRA CASA E FIQUE NA CAMA! NÃO QUERO PASSAR POR MENTIROSA!

O "SENHOR VÂNDALO" E EU TEMOS UMA OU DUAS ***COISAS DE ADULTOS*** PARA RESOLVER!

COISA DE ADULTO... PRA ELA, TUDO É COISA DE ADULTO...

COMO SE FOSSE BOM FICAR ADULTO NESTA ALDEIA!

POR QUE O TIO MARLIN QUER TANTO CASAR COM ELA?

APOSTO QUE ELE NEM GOSTA DELA TANTO...

...ASSIM?

TUNA? VOCÊ NÃO ESTAVA DOENTE?

NÃO CONSIGO ACHAR MINHA NOIVA, E NEM O FORASTEIRO!

SABE ONDE ELES ESTÃO?

EU SABIA! NÃO É UMA FISSURA NATURAL! DEVE SER UM ANTIGO *TÚNEL DE FUGA!*

SEMPRE FUI LOUCA PARA OLHAR AQUI DENTRO!

RASTEJAR EM MASMORRAS... PARECE QUE FAZ TANTO TEMPO...

QUERIA MUITO QUE O MARLIN VIESSE COMIGO! MAS ELE NÃO É MUITO, COMO DIREI...?

MARLIN É UM DOCE, UM SONHO! MAS NÃO É DO TIPO AUDACIOSO!

UMA PENA! DE VERDADE!

COISAS DE HOMEM E MULHER...

MAS AGORA VOCÊ ESTÁ AQUI, ENTÃO TUDO BEM!

VOCÊ SABE... CERTAS COISAS NÃO SE PODE FAZER SEM *PARCEIRO!*

NÃO PRECISA FICAR TÃO NERVOSO, SABE? NÃO ESTAMOS FAZENDO NADA DE MAIS!

NADA QUE NÃO SEJA *NATURAL!*

COM CERTEZA, VOCÊ JÁ FEZ ISSO ANTES!

NÃO SEI DE ONDE VOCÊ VEIO, MAS NÃO ACHO QUE TENHA NASCIDO NESTE PAÍS!

TALVEZ NÃO SAIBA CERTAS COISAS SOBRE O REINO DE *BRANDO!*

IMPORTA-SE, SE EU CONTAR UMA HISTÓRIA?

QUEM CALA, CONSENTE! LÁ VAI...

NEM SEMPRE, OS POVOS DOS REINOS FORAM UMA HUMANIDADE UNIDA!

OS ANTIGOS CLÃS BÁRBAROS LUTAVAM GUERRAS SANGRENTAS! TEMIAM, ODIAVAM UNS AOS OUTROS!

FOI ASSIM ATÉ QUE OS MESTRES DRUIDAS COMEÇARAM A TRADIÇÃO DOS *NOIVOS CAMPEÕES!*

CADA CLÃ DEVERIA ESCOLHER ENTRE, OS SEUS, UM HOMEM E UMA MULHER!

AMBOS PARTICIPARIAM DE UM TORNEIO! O CLÃ VENCEDOR GOVERNARIA OS DEMAIS ATÉ O ANO SEGUINTE...

...E OS CAMPEÕES SE CASARIAM EM UM GRANDE FESTIVAL!

ISSO MESMO! *O FESTIVAL DOS NOIVOS!*

O FESTIVAL QUE A ALDEIA VEM SE PREPARANDO PARA CELEBRAR!

HOUVE UMA VEZ, EM QUE O FESTIVAL FOI VENCIDO PELO *CLÃ DA RAPOSA!*

SEUS CAMPEÕES ERAM ***FAERNAL*** E ***SATHIA***, UM GUERREIRO E UMA FEITICEIRA! LUTARAM JUNTOS COM ESPADA E MAGIA!

MAS, ANTES DO CASAMENTO, DESCOBRIU-SE QUE FAERNAL NÃO ERA UMA RAPOSA...

...MAS UM ***LOBO!*** DISFARÇADO E APAIXONADO POR SATHIA!

OS DOIS CLÃS FORAM EXPULSOS DO TORNEIO! MAS NUNCA PERDERAM O RESPEITO POR SEUS CAMPEÕES!

ASSIM, FAERNAL E SATHIA VIAJARAM ATÉ ESTAS TERRAS! FUNDARAM ESTE REINO!

BRANDO! O PAÍS DOS CAMPEÕES!

AQUI, ACREDITAMOS QUE TODAS AS COISAS IMPORTANTES SÃO FEITAS ***A DOIS!***

ESPADA E MAGIA! HOMEM E MULHER! ***SEMPRE*** JUNTOS! ***NUNCA*** SEPARADOS!

JUNTOS, PODEMOS ***TUDO!***

GUERREIRO E MAGA! LOBO E RAPOSA! A EQUIPE ***PERFEITA!***

ENTENDE AGORA? EU NÃO PODIA ENTRAR NA MASMORRA SEM ALGUÉM COMO VOCÊ!

NÃO PODIA VIVER UMA AVENTURA SEM VOCÊ!

VOCÊ É *LOUCO* POR DESAFIAR BETTA! UM IDIOTA, MESMO!

MAS ESTOU *FELIZ* QUE ESTEJA AQUI!

DEIXA EU MOSTRAR COMO ES-TOU FELIZ...

HAHAHAHA

GKK!

ISSO, SENHOR LADRÃO DE POÇÕES...

...FOI PARA VOCÊ APRENDER A *NUNCA MAIS* ME ROUBAR!

VOCÊ É GOSTOSINHO, MAS ESTÁ *LONGE* DO MEU TIPO!

E MEU TIPO SÃO OS *BAIXOS, FRÁGEIS E ACANHADOS!*

EU DISSE A VOCÊ! ESPADA E MAGIA!

MARLIN É UM FERREIRO! UM *FORJADOR DE ESPADAS!*

EU *AMO* AQUELA CARINHA DE MENINO TODA SUJA DE FULIGEM!

ELE DEVE ESTAR AGORA MESMO CONSERTANDO A *SUA* ESPADA!

E VOCÊ AQUI, ACEITANDO AFAGOS DE SUA NOIVA! NÃO TEM MESMO...

...VERGONHA?

QUÊ?!

VAMOS, PARE COM ISSO! VOCÊ É UM HOMEM CRESCIDO, COMPORTE-SE COMO UM!

PODE FICAR *MUITO* CONSTRANGIDO, MAS NÃO PRECISA CHORAR!

VOCÊ SABE MUITO BEM QUE MERECEU...

ESSA FOI MUITO SHOW!

SE FERROU! SE FERROU BONITO!

40cm

MUITO COMÉDIA! BALDÃO DE ÁGUA FRIA!

ACHOU QUE A RAPOSINHA TAVA DANDO BOLA! ACHOU MESMO!

AINDA NÃO APRENDEU, KOI?

VOCÊ É MEU!

TODO MEU! DE NINGUÉM MAIS!

?!

V-VOCÊ...?

VOCÊ CONSEGUE ME VER?!

!!!

SE NÃO PUDESSE VER ALGO ASSIM...

...QUE TIPO DE *CURANDEIRA* EU SERIA?

ENTÃO TÁ! GRANDE BOSTA!

NÃO PODE FAZER NADA! GENTE MELHOR JÁ TENTOU!

O QUE VOCÊ ACHA QUE VAI FAZER?

O QUE VOCÊ PENSA QUE VOU FAZER?

O QUE GENTE COMO EU FAZ COM *COISAS* IGUAIS A VOCÊ?

EU VOU ENFRENTAR VOCÊ! LUTAR COM VOCÊ!

NÃO VOU DESCANSAR ATÉ VOCÊ SUMIR!

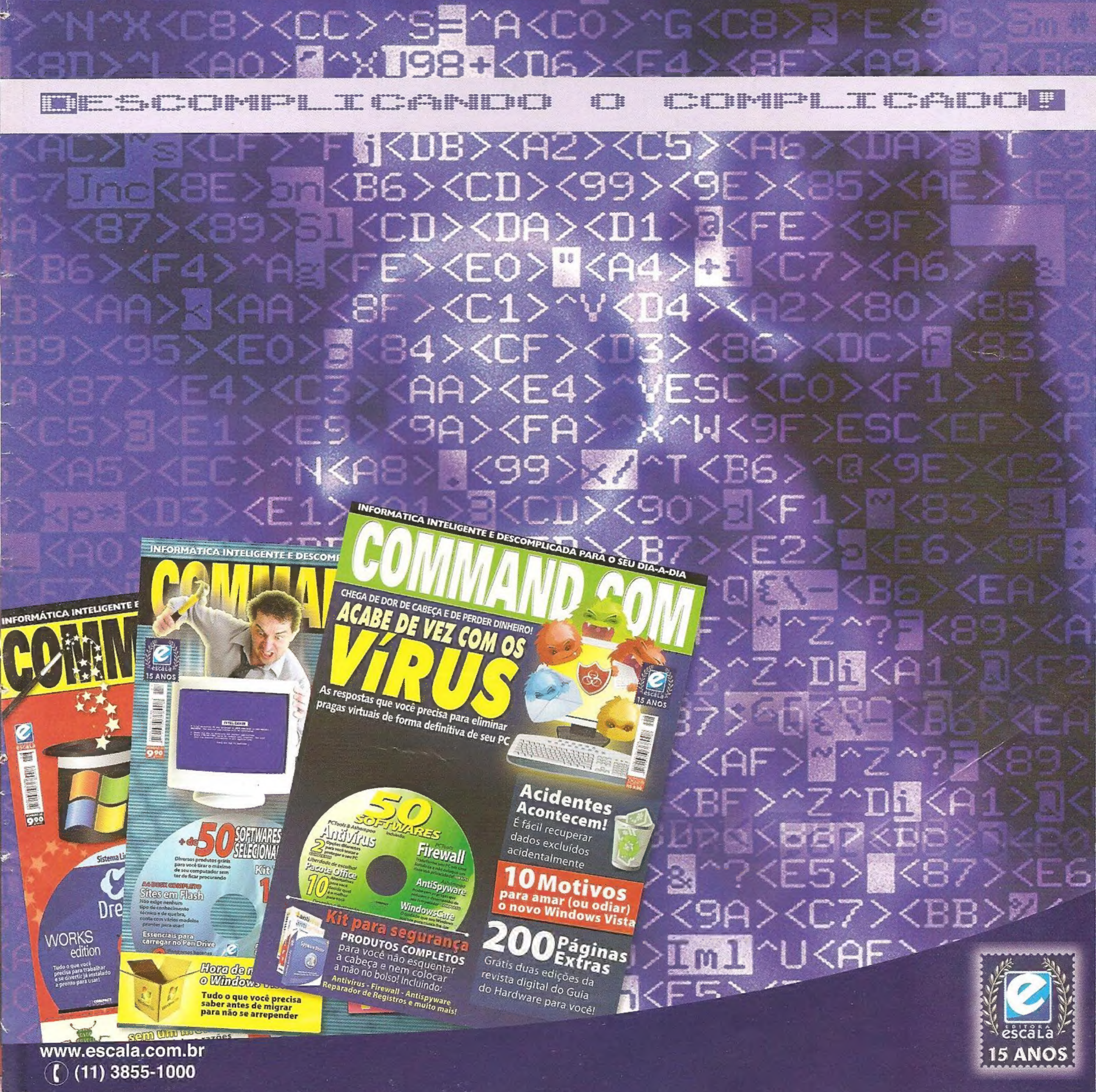
VOU ACABAR COM VOCÊ!

KTOOMMMM
ESSE BARULHO...?
MARLIN...?
NÃO! AINDA NÃO! NÃO DESSE JEITO!
BRRRRRLLLMM...
ELE É MEU!
ELE É MEU!

AGORA... A RAPOSA E O LOBO PODEM FICAR JUNTOS...

...DO JEITO QUE PRECISA SER!

DESCOMPLICANDO O COMPLICADO



A nova cara do animê e do mangá!

Nas bancas, no site www.escala.com.br ou (11) 3855-1000

EDITORA escala 15 ANOS